TOP SECRET 3

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH • LUTY/MARZEC'91 (1/91) CENA 7200 zł

36 *stron!*

- EMPIRE
- FEUD
- FIGHTER BOMBER
- FRIDAY THE 13 th
- GRYZOR
- HAT TRICK
- HYPERBOREA
- IRON LORD



- NADRAL
- OPERATION STEALTH
- STRIP POKER
- THE LAST NINJA II
- VECTRON


Odwagi! Ja cię obronię. Osłonię przed ogniem, wyciągnę z obławy, opatrzę ranę, podam rękę. Nie pytaj, kim jestem. Nikomu o mnie nie mów.
JESTEM TOP SECRET

MENU:





BÓL TWORZENIA

Witamy po raz trzeci maniaków najwspanialszej rozrywki ściskania joysticka! Pierwszy numer spowodował napływ niesamowitych ilości listów. Dziękujemy za pochwały, rady, nawet za pełne dezaprobaty wydymanie warg. Żaden Wasz list nie pozostanie bez echa, lecz często nie mamy możliwości dokładnej listownej odpowiedzi. Reminiscencje i wrażenia po tej lekturze znajdziecie w rubryce „Teka Tajniaka".

Numer niniejszy miał ukazać się jeszcze w zeszłym roku, lecz nie udało to się. Mieliśmy za to więcej czasu na dopracowanie konstrukcji numeru i polepszenie jego formy. Niestety, musieliśmy też sięgnąć nieco głębiej do Waszej kieszeni.

W trzecim Ściśle Tajnym znów kilka smacznych kąsków z dyskietki. Po obróceniu strony ujrzycie test, w którym wycisnęliśmy wszystko z dwunastu najciekawszych joystickowych ofert na naszym rynku. Poza tym mrozi piwo w żyłach historia Żelaznego Władcy i przyspiesza puls Strip Poker Story.

Mówiły jaskółki, że Sejm RP poważnie wziął się za znowelizowaną ustawę o prawie autorskim i podobno w kwietniu policja będzie miała szkolenie w temacie co dyskietka, a co kaseta. Co oznacza to dla Was i dla nas, nie muszę mówić. Ale jest to nieodwołalne i niezbędnie konieczne.

Na razie jednak zajmijmy się grami, starymi i nowymi. Już teraz zapowiadamy spojrzenie na Silent Service II, rozwikłanie Shadow of the Beast I i II, F-15, który nie zmieścił się tutaj i wiele innych atrakcji. Dla bardziej początkujących specjalny prezent w postaci instrukcji wpisywania nieśmiertelności. Zaczynamy od Atari i kolejno przebiegniemy po wszystkich popularnych komputerach.

A teraz RESET, CRL-A-A, CTRL-ALT-DEL, START-OPTION, SHIFT-CTRL-ESC oraz RUN/STOP-RESTORE! Niech Moc będzie z Wami!

Redakcja

RUBRYKI

INDEX

TOP SECRET
MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

Adres Redakcji:
„TOP SECRET"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa



Redaktor Naczelny
Marcin Przasnyski

Zespół Redakcyjny:
Łukasz Czekajewski
Piotr Kos
Waldemar Nowak

Grafika:
Waldemar Nowak
Beata Znamirowska

Opracowanie graficzne
Wanda Roszkowska

Zdjęcia:
Leopold Dzikowski

Skład i druk:
Prasowe Zakłady Graficzne
w Ciechanowie
ul. Sienkiewicza 51

Fotoskład:
Grażyna Kurzątkowska

Montaż:
Grażyna Ostaszewska

Korekta:
Maria Krajewska
Teresa Rutkowska

Nr zlecenia: 61270
Nakład 105.000 egz.

Wydawca:
Spółdzielnia „Bajtek"
00-687 Warszawa,
ul. Wspólna 61
tel. 21-12-05

Dwunastu dziel

Supercharger
Quickjoy III
Quickjoy II
Quickjoy II Turbo
Quickjoy Junior

Nieco zawiedzeni niewielkim zainteresowaniem prowadzonego rok temu w „Bajtku" Turnieju Joysticków nie posiadaliśmy się z radości, gdy do naszej redakcji wkroczył p. Marek Tokarski (firma „TAL") niosąc ogromne pudło pełne ślicznych, kolorowych, nowiutkich joysticków.

Oto, co tygrysy lubią najbardziej. Znęcać się nad bezbronnymi. Ale przecież nie niewinnymi. Joysticki są po to, by je męczyć ściskać, wyginać, skrzywiać i walić nimi o podłogę. Wychowani na lekturze „Fletu z Mandragory" postanowiliśmy zabawić się w Roberta.

Joysticki są ładne. Produkują je Chińczycy, a ci lubią estetykę. Obudowy są dokładnie wykończone, kable giętkie, wtyczki gładkie, przyciski nie zacinają się. Co do wyglądu zewnętrznego nie mieliśmy żadnych zastrzeżeń.

Nadszedł czas próby. Najpierw *F-29 Retaliator* na Amidze i lot w przestworza kolejno każdym zawodnikiem! Potem *Shadow of the Beast II* i wędrówka po nieznanym świecie. Przy pomocy *Carrier Command* sprawdzaliśmy precyzję przesuwania kursora, zaś *Print Fox* w trybie graficznym na Commodore 64 pozwolił przetestować precyzję działania Auto-Fire. Sprawdzian dziecko + joystick + *Double Dragon II* nie był już właściwie potrzebny, ale pozwolił na wyeliminowanie najsłabszych.

Następnie, już na sucho, zbadaliśmy siłę przyssania do stołu i do pionowej szyby oraz długość kabli. Na amstradowatym klonie IBM-a wypróbowaliśmy przełączanie niektórych joysticków w tryb Amstrada.

Pegaz znalazł w szafce śrubokręt, więc znów wstąpił w nas diabeł. Rozkręciliśmy każdego chłopaczka. Niektórzy mieli w środku dziwne rzeczy. Generalnie rzuca się w oczy precyzja wykonania i zastosowanie mikroprzełączników nowej generacji, prawie niezniszczalnych.

Niestety, podczas tortur kilku delikwentów poległo. Jedni po prostu nie wytrzymali, innym pogubiły się śrubki. Na szczęście p. Tokarski wystąpił w roli szamana i zamienił dwa pudełka pełne elementów typu „zrób to sam" na całe i pełnosprawne joysticki.

Według znanej definicji Pegaza, joystick jest to prosta konstrukcja składająca się z pałki (stick) i przyjemności (joy). W wymyślnych konstrukcjach inżynierów z firmy Quickjoy widać chłodną celowość. Spowodowała ona zróżnicowanie joysticków pod kątem ich przeznaczenia.

Z jednej strony można wyróżnić uchwyty przeznaczone dla małych dłoni dzieci oraz dla dłoni ich większych kolegów. Z kolei widać kilka joysticków przeznaczonych specjalnie do symulatorów lotu, co potwierdzają też ich nazwy.

Innym generalnym podziałem jest stopień skomplikowania konstrukcji. Tu rzucają się w oczy prościutkie joysticki na tle kilku ogromnych czołgów, wyposażonych w zegary i stosy przełączników. Nie ulega wątpliwości, że w ogniu walki wszystkie bajery maleją i wychodzi na wierzch prawdziwa natura joysticka. Nie znaczy to, że galanteria dodatkowa jest zbędna, gdyż często spełnia bardzo ważne funkcje.

Dla przykładu, zupełnie nowym i bardzo funkcjonalnym pomysłem jest przełącznik Slow Motion. Pozwala on na spowolnienie reakcji joysticka na poruszenie, co zwiększa precyzję sterowania i jest szczególnie ważne w przypadku niestabilnych samolotów.

Wszystkie informacje dotyczące wyposażenia i zastosowania poszczególnych joysticków znajdują się w tabeli. Czas zająć się każdym joystickiem z osobna.

Ale gorąco....

Co my tu mamy...

Quickjoy VIII Megaboard

SV-119 Quickjoy Junior

Delikwent ten bardzo skrzypi i jest toporny w działaniu. Brak mikroprzełączników nie pozwala na precyzyjne wyczucie momentu zadziałania. Przyciski Fire nie działają rewelacyjnie, zaś przy mocnym nacisku śruby zaczynają puszczać. Nasz egzemplarz odrobinę się blokował i poległ jako pierwszy. Martinezowi szczególnie nie podobał się krótki uchwyt, który cały ginął w zbroczonej krwią, zaciśniętej w pięść dłoni. Przyssawki są niezłe; Quickjoy Junior utrzymał się na szybie 10 minut.

SV-120 Quickjoy Junior-Stick

Ten model przeznaczony jest do trzymania w ręku, przez co dłuższe granie staje się niewygodne. Nie mówiąc o tym, że do jego obsługi potrzebna jest kolosalna siła, to nie najlepsze styki blokują się i postać na ekranie wariuje. Joystick ma też kłopoty z samorzutnym powrotem do pozycji zerowej. Osobnicy wyposażeni w wielkie dłonie również nie będą zadowoleni, za to przycisk Fire jest bardzo wygodny i nie powoduje zmęczenia kciuka. W naszym egzemplarzu po kilku dniach urwała się pałka.

SV-122 Quickjoy II

To konstrukcja solidniejsza, lecz jeszcze oporna i wymagająca precyzji ruchu. Joystick wyposażony jest w niezły, dobrze powtarzalny system Autofire oraz przełącznik na standard CPC. Jest też odporny na duże wychyły, lecz wciśnięcie górnego Fire powoduje mimowolne poruszenie drążka do góry. Na szybie utrzymał się 10 minut, przyssawki są wytrzymałe.

SV-123 Quickjoy III Supercharger

Linią przypomina Porsche, jest też równie zwinny i precyzyjny. Trudno dostępny Autofire strzela nierównymi seriami, górny Fire jest bardzo niewygodny. Drążek sprawia wrażenie rozchybotanego, ale mikroprzełączniki wykluczają przypadkowe zadziałanie. Trzymany lewą dłonią na stole joystick powoduje uszczypnięcie okolic kciuka przy ruchu drążka do siebie. Przyssawki odrobinę ślizgają się po stole. Na szybie joystick utrzymał się prawie 12 minut.

SV-124 Quickjoy II Turbo

Konstrukcja zbliżona jest do Quickjoy-a II, lecz zamiast blach zastosowano mikroprzełączniki. Pozwoliło to na zwiększenie

nych chłopców



Quickjoy Junior — Stick

precyzji działania, zaś górne przyciski Fire stały się czułe i dokładne. Łatwo dostępny Autofire działa krótkimi, przerywanymi seriami. Na drążku czuć opór zabezpieczający przed przypadkowym zadziałaniem. Joystick jest precyzyjny i czuły. Niezłe przyssawki utrzymały go na szybie ponad 10 minut.

SV-125 Quickjoy V Superboard

Oto potężna i funkcjonalna konstrukcja. Wyposażono ją w zegar z brzęczykiem, trzy częstotliwości Autofire oraz zróżnicowane przyciski Fire. Mogą go bez przeszkód używać leworęczni jak i praworęczni, specjalnym przełącznikiem wybierane są też aktywne przyciski Fire — górne lub dolne. Joystick jest dokładny i niezwykle odporny na gruboskórnych graczy. Przyssawki trzymają bardzo dobrze — 15 minut na szybie.



Muszelka...

SV-126 Quickjoy VI Jet-Fighter

Nowoczesne rozwiązanie z charakterystyczną wielofunkcyjną „główką" na szczycie drążka. Joystick jest rozhuśtany, lecz bardzo szybko reaguje. Przyssawki nie są umieszczone najszczęśliwiej, gdyż przy dużych przechyłach obudowa przygniata przytrzymujący palec lewej ręki. Przyssawki ślizgają się po stole, zaś na szybie utrzymały się 4,5 minuty.

SV-127 Quickjoy VII Top Star

Nowoczesny kształt i estetyczne wykonanie gwarantują Top Starowi powodzenie. Uchwyt jest bardzo wygodny, miękki i umieszczony na podwójnym przegubie, zaś korpus wewnętrzny zawieszony jest na sprężynach tworzących układ absorbujący wstrząsy. W środku brak jest połączeń lutowanych, co pozwala na łatwą wymianę mikroprzełączników. Joystick ten wyposażony jest ponadto w mocne przyssawki, przełącznik Slow Motion i bardzo wygodne przyciski Fire. Nie polecamy go tylko muskularnym do siłowych gier, gdyż nie jest niestety niezniszczalny. Na szybie wisiał 18 minut.

SV-128 Quickjoy VIII Megaboard

Zajmuje wprawdzie pół stołu, ale jest niezastąpiony przy długich powietrznych wyprawach. Wyposażony jest w dwa czasomierze — zegar i licznik odliczający „w dół", trzy pozycje Autofire, przełącznik Slow Motion i przełącznik w tryb CPC. Jest on wybitnie czuły i dokładny, ale nie delikatny. Skok drążka jest duży, a on sam wygodny. Oprócz dwóch standardowych przycisków Fire na obudowie znajdują się duże, wygięte Fire, w które można dobrze przyłożyć pięścią. W środku jest mnóstwo elektroniki i wytrzymałe mikroprzełączniki. Przyssawki są dobre, jednak ze względu na sporą masę utrzymały joystick na szybie ledwie minutę.

SV-130 Quickjoy IR Infrared

Jest to ekskluzywny, lecz i nieco chimeryczny (objaw niekontrolowanego Fire) joystick. Część będąca odbiornikiem umieszczana jest obok komputera, zaś właściwy joystick trzymany jest w ręku lub opierany o stół. Łączność odbywa się za pomocą promieniowania podczerwonego; zasięg jest bardzo duży. Uchwyt przypomina pistolet i jest bardzo wygodny. Niestety, Fire stylizowany na język spustowy wymaga długich palców, zaś w normalnej ręce wciśnięcie Fire powoduje mimowolne skrzywienie joysticka. Autofire jest dobrze dostępny



Quickjoy IR Infrared



Zaplątałem się!



Boli!

i funkcjonalny. Stanowczo odradzamy ten joystick brutalom, gdyż drążek jest niezwykle czuły i delikatny. Precyzją działania Infrared przewyższa każdy znany nam joystick! Bardzo łatwo jest jednak go uszkodzić, więc polecamy go do programów graficznych i gier nie bardziej żywiołowych niż szachy.

SV-140 Quickjoy Enterprice

Jest to klasyczna konstrukcja dla symulatorów lotu i rzeczywiście, pozwala na wyczucie maszyny i swobodne manewrowanie. Posiada najdłuższy kabel! Do gier innych niż symulatory w zasadzie się nie nadaje. Nasz egzemplarz miał kłopoty z kontaktowaniem przy wygięciu w dół. Przy sterowaniu potrzebne są obie dłonie, więc trudno jest sięgnąć do klawiatury lub chociaż do płynnego regulatora częstotliwości Autofire. Przyciski Fire są niewielkie i trudno dostępne, zaś uchwyty cienkie, więc niewygodne dla długopalczastych. Przyssawki ma niezłe — 10 minut na szybie, lecz po stole ślizgają się nieprzyzwoicie.

SV-201 Quickjoy M 5

Jest to konstrukcja taka sama, jak w SV-126 Jet-Fighter, lecz wzbogacona o regulator częstotliwości Autofire oraz pokrętła centrujące X-Y. Jest to konieczne, gdyż jest to joystick przeznaczony specjalnie do IBM-ów. Wyposażony jest w standardową wtyczkę pasującą do gniazda Game Port karty Multi I/O. W przeciwieństwie do spotykanych IBM-owych joysticków, M 5 nie jest analogowy! To szalenie upraszcza granie, lecz pogarsza komfort pracy np. z programem graficznym PaintBrush.

Joysticki firmy Quickjoy są bardzo interesującą propozycją dla fanów gier komputerowych. Inicjatywa firmy TAL — dystrybutora joysticków — była bardzo potrzebna na wysuszonym polskim rynku. Gracze mają szeroki wybór. Reszta zależy od nich.

Waldemar Nowak
Marcin Przasnyski

Przyznajemy, że powyższy tekst wyjątkowo surowo ocenia wyroby firmy Quickjoy. W warunkach „normalnego" grania joysticki nigdy nie przechodzą aż takiej katorgi. Zrobiliśmy to za Was — one są naprawdę niezłe!

	SV-119	SV-120	SV-122	SV-123	SV-124	SV-125	SV-126	SV-127	SV-128	SV-130	SV-140	SV-201
Liczba blach	6	6	6	—	—	—	—	—	—	—	6	—
Liczba mikroprz.	—	—	—	6	6	10	6	6	10	5	—	6
Liczba Fire	2	2	2	2	2	6	2	2	4	1	2	2
Autofire	—	—	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Autofire regulowany	—	—	—	—	—	3 poz	+	—	3 poz	—	+	+
Slow motion	—	—	—	—	—	—	—	+	+	—	—	—
Dla prawo/leworęcznych	—	—	—	—	—	+	—	—	—	+	+	—
Dla małej dłoni	+	+	+	+	+	—	—	—	—	—	—	—
Bajery (zegar itp.)	—	—	—	—	—	+	—	—	+	—	—	—
Przyssawki	+	—	+	+	+	+	+	+	—	+	+	+
Kolor	czarny	czarny	czarny	czerw.	czerw.	czarny	szary	przezr.	biały	czarny	biały	biały
Długość kabla [cm]	130	120	124	120	122	130	120	122	130	brak	290	120
Regulacja X,Y	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+
Amstrad przełącznik	—	—	+	+	+	+	+	+	+	+	—	—
IBM	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+



Quickjoy V Superboard

Quickjoy NI Pro

COLOSSUS CHESS 4.0

Komputer jest pierwszym narzędziem w historii cywilizacji, sprawdzającym hipotezy na drodze symulacji.

Wymyślił go człowiek, tak jak i wiele innych rzeczy, z racji swojego lenistwa. Szukał bowiem przyrządu imitującego logiczne myślenie i wykonującego praktyczne czynności.

Możliwości komputera już od lat zadziwiają, lecz inżynierowie ciągle jeszcze nie mogą go nauczyć samodzielnego myślenia. Jak dotąd, jest to cecha wyłącznie ludzka. Próbą zaszczepienia w układy krzemowe odrobiny inteligencji są niewątpliwie programy szachowe. Opisywany Colossus Chess należy do dość skromnej rodziny (wersje 1.0, 2.0, 3.0, 4.0). Z przykrością muszę zaznaczyć, że nie jest to, niestety, szczyt możliwości programistycznych.

Program respektuje absolutnie wszystkie zasady gry w szachy, nawet takie jak bicie w przelocie i remis po trzykrotnym powtórzeniu jednej sekwencji ruchów.

Colossus dysponuje dwoma ekranami przełączanymi spacją. Ekran główny symbolizuje szachownicę z zaznaczonymi współrzędnymi literowymi i cyfrowymi. Na drugim ekranie pokazują się informacje techniczne:

Lockahead — przewidywanie Twoich posunięć, wraz z przypuszczalnymi odpowiedziami na nie. Liczba za napisem oznacza ilość przeanalizowanych już ruchów;

Best Line — najlepsza według komputera kontynuacja gry.

Sytuacja na szachownicy jest oceniana według dwóch wskaźników — materialnego i taktycznego. Obie wartości są analizowane przez komputer bardzo nieobiektywnie i nie należy się nimi sugerować. Zdarzają się bowiem sytuacje, gdy komputer za chwilę wykona mata, a jego ocena pozycji jest nadal ujemna.

Colossus może grać w jednym z sześciu trybów:

1. **turniejowy**
2. **z określonym czasem na ruch**
3. **z określonym czasem na całą partię**
4. **komputer uwzględnia czas Twojej odpowiedzi**
5. **poszukiwanie najlepszego posunięcia w dowolnej pozycji**
6. **poszukiwanie mata.**

Gdy wiemy już co można robić, przejdźmy do tego, jak. **SHIFT** + **T** **(M)** — możliwość gry w jednym z sześciu trybów:

1. Ustalanie parametrów turniejowych. Najpierw wprowadzasz liczbę posunięć do pierwszej kontroli czasu, potem do drugiej. Następnie ustal czas pierwszej i drugiej kontroli. Warto pamiętać o tym, że komputer nie sprawdza tego, czy przestrzegasz narzucone warunki. Jak jednak na uczciwą maszynkę przystało, sam wykonuje wszystko zgodnie z instrukcją;
2. Tryb, w którym zmieniasz czas namysłu komputera. Colossus staje się groźny od około 30 s;
3. Ustalanie czasu trwania całej partii. Gdy któryś z graczy przekroczy limit czasu, skończy marnie;
4. Opcja, w której komputer myśli nad ruchem dokładnie tak samo długo jak ty.
5. Badanie pozycji matowej;
6. Tryb problemowy — szukanie mata w **n** posunięciach lub szukanie samomata w **n** posunięciach.

SHIFT + **A** — tryb ustawienia nowej pozycji. Można za pomocą klawisza **(S)** zmieniać kolory bierek, Black (czarne) na White (białe) i odwrotnie. **(W)** powoduje zniknięcie wszystkich bierek z szachownicy. **(G)** — powoduje powrót do normalnej gry. **(M)** — ustala od którego ruchu ma być prowadzony zapis.

SHIFT + **E** — wstępne ustawienie zegara
SHIFT + **R** — powtórzenie całej partii
SHIFT + **I** — możliwość gry na ślepo. **(0)** — znikają wszystkie bierki, **(1)** — znikają białe, **(2)** — znikają czarne.
SHIFT + **0** — obrócenie szachownicy
SHIFT + **P** — gra demonstracyjna
SHIFT + **S** — gra dla dwóch zawodników
SHIFT + **C** — zmiany kolorów
SHIFT + **V** — regulacja głośności
SHIFT + **B** — cofnięcie jednego ruchu
SHIFT + **F** — działanie przeciwne do **SHIFT**+**B**
SHIFT + **J** — włączenie/wyłączenie joysticka
SHIFT + **D** — możliwość nagrania partii
SHIFT + **L** — pokazuje ruchy możliwe do wykonania dla danej bierki
SHIFT + **Q** — zmiana z szachownicy dwuwymiarowej na trójwymiarową oraz rodzaju oceny pozycji
SHIFT + **G** — ruch tego zawodnika, po czyjej stronie stoi kursor
SHIFT + **U** — cofa ostatni ruch programu i wykonuje inny równoważny ruch.

Marek Skwarczyło

Firma: R.A.C.
Rok produkcji: 1985/86
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari

Zdjęcie: Commodore



Entuzjaści szachów nie powinni zapominać, że istnieją sporty mniej intelektualne, a równie ekscytujące (patrz: str. 35)

MicroProse Soccer

W gęstwinie dyskietek i kaset magnetofonowych zapełniających mój pokój znalazłem ostatnio tajemniczy program. Nie miał nagłówka i wszelkie próby wgrywania go były bezowocne. Lecz pewnego razu odwiedził mnie znajomy, który w dwóch ruchach przysposobił program do działania. Mówił przy tym coś o luzie w kolanach, ale nie słuchałem go. Może mi to wybaczy.

Jak się zapewne domyślacie, tą zagadkową grą był Microprose Soccer. Zaraz po pierwszym załadowaniu go stwierdziłem, że to kicz i nie zasługuje na większą uwagę. Jak widać, mój pogląd dość radykalnie się zmienił.

To, co zauważamy od razu, to opcje początkowe. Przed nami jak zwykle turniej drużynowy, mistrzostwa świata, gra we dwóch i praktyka. W sumie cztery oddzielne napisy sprowadzające się do tego samego.

Oprócz tego mamy także do dyspozycji grę demonstracyjną, wybór rodzaju telewizora (kolor, cz/b), a także ustalenie warunków pojedynku.

Jeśli decydujesz się na grę przy zmiennej pogodzie, musisz liczyć się z częstymi opadami deszczu. Zabawa staje się wtedy atrakcyjniejsza, ale także dużo trudniejsza. Nie wszyscy potrafią przecież robić wślizgi zakończone potrójnym akslem z międzylądowaniem na trawie. Zdarzają się też wślizgi przedłużone, gdy zawodnik leciutko dryfuje przez całą długość murawy.



Zdjęcie: Amiga

Zdjęcie: Spectrum

Oprócz tego dobrze jest wybrać siłę podkręcania piłki. Z góry ostrzegam, że po włączeniu największej mocy, piłka porusza się po okręgu o dość małym promieniu. Jest on wystarczająco niewielki, by stała się nie do przechwycenia.

Poza tym już same standardziki (nie mylić ze standard dziki) — czyli do wyboru do koloru: koszulki, spodenki, getry. Dowolna jest też długość połówek, liczba zawodników na boisku, poziom trudności itp.

Zabawa trwa od gwizdka do gwizdka sędziego. Zawodników widać „z lotu ptaka", co uniemożliwia pokazanie większego fragmentu boiska. Wszystko toczy się więc na małej przestrzeni, a ekran jest w odpowiednich momentach scrollowany (czyt. ciągle scrollowany). Gra jest naprawdę bardzo szybka, obfituje w wiele strzałów i efektownych bramkarskich porad/parad (niepotrzebne skreślić).

Co do bramkarzy, to w praktyce są zdecydowanie najważniejsi. Kiepska drużyna z dobrym bramkarzem potrafi wygrać, prawo to nie działa jednak w drugą stronę. Wynika to z tego, że 80% piłek nie jest przechwytywana przez obrońców, ale właśnie przez bramkarza. Takie jest życie: jeden robi jak się patrzy, reszta patrzy jak się robi. Tak było i będzie zawsze.

Luke

Firma: Microprose Software
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amiga

F-4E Phantom II F-111F

Fighter-Bomber, czyli myśliwiec bombardujący, to rezultat prac nad przebudową współczesnego samolotu walki powietrznej pod kątem ataku na obiekty naziemne lub nawodne.

Zrezygnowanie z części uzbrojenia rakietowego klasy powietrze-powietrze, szczególnie z ciężkich rakiet dalekiego zasięgu charakterystycznych dla samolotów przewagi powietrznej, pozwoliło na silne i różnorodne uzbrojenie maszyny. Trzeba w tym momencie zaznaczyć, że dzisiejsze myśliwce są w stanie unieść ponad 10000 kg ładunku bojowego!

Koncepcja szerszego wykorzystania innych niż standardowe możliwości samolotów myśliwskich może dotyczyć konstrukcji będących pierwotnie typowymi samolotami myśliwskimi. Jednym z najlepszych przykładów takiego zastosowania jest z pewnością **F-4 Phantom II** — symbol lotnictwa państw **NATO**.

Według jednego z pierwszych projektów miał to być myśliwiec obrony powietrznej floty (dla U.S.Navy). Prototyp oblatano 27 maja 1958 roku. Zademonstrowane możliwości przyciągnęły uwagę **Marines**, potem także **USAF**. Produkcję seryjną rozpoczęto w 1960 roku.

F-4E to kolejna, najbardziej rozpowszechniona wersja tej maszyny. Zewnętrznie wyróżnia się wydłużonym nosem kadłuba, pod którym umieszczono wielolufowe 20 mm działko **M61 Vulcan**. Brak stałego uzbrojenia strzeleckiego we wcześniejszych wersjach dokuczał pilotom amerykańskim walczącym na Phantomach w Wietnamie. Specjalna stacja radiolokacyjna zainstalowana w **F-4E** umożliwia loty na małej wysokości, przy zerowej widoczności.

Te i inne zmiany przystosowały dotychczasowy przechwytujący samolot myśliwski do zupełnie nowych zadań — wsparcia taktycznego wojsk lądowych i wykonywania uderzeń jądrowych.

Sylwetka Phantoma jest łatwo rozpoznawalna. Trapezowe skrzydła w swej głównej części mają wznios o wartości ujemnej. Końcówki skrzydeł jednak, które mogą być składane podczas postoju w hangarze, mają aż 12-stopniowy wznios dodatni. Zwiększyło to nadmiernie stateczność poprzeczną, co udało się skompensować nadając płytowemu usterzeniu poziomemu znaczny wznios ujemny. Dlatego też Phantom ma bardzo charakterystyczną sylwetkę.

Zespół napędowy składa się z dwóch silników **General Electrics J79**, umieszczonych obok siebie w kadłubie. Ich dysze znajdują się przed usterzeniem poziomym i skierowane są lekko ku dołowi.

W wersji myśliwsko-bombowej **F-4E** zabiera uzbrojenie o łącznej masie 7250 kg na czterech podskrzydłowych i trzech podkadłubowych węzłach mocowania. Typowe zestawy uzbrojenia to 18 bomb po 340 kg lub 11 bomb po 454 kg, lub też 11 pojemników z napalmem po 660 dm^3 każdy. Mogą to być równie dobrze najróżniejsze zestawy mieszane, a w nich: miny, bomby dymne, pociski **Bullpup** klasy powietrze—ziemia i inne. Można podwiesić również dwa zasobniki z działkami **Vulcan**, zasobniki z niekierowanymi pociskami **FFAR**. Bomba jądrowa instalowana jest pod kadłubem. W standardowej wersji myśliwskiej samolot wynosi ze sobą w powietrze 4 pociski **Sparrow** i 4 **Sidewinder**.

W 1978 roku odbyła się uroczysta ceremonia: zaprezentowano pięciotysięczny egzemplarz samolotu. W sumie do 1981 roku, kiedy to zakończono produkcję, zbudowano 5195 Phantomów, z czego część na licencji w Japonii **F-4EJ** dla Japońskich Sił Samoobrony oraz w kooperacji z RFN dla Luftwaffe **F-4F** (uproszczona wersja F4E).

Część będących obecnie w eksploatacji Phantomów została gruntownie zmodernizowana, co pozwoliło mniejszym kosztem otrzymać wiele maszyn z wyposażeniem i o walorach najnowszych konstrukcji typu **F-18**. Koncepcja aerodynamiczna Phantoma została wykorzystana w innych znanych konstrukcjach, takich jak np. brytyjsko-francuski **Jaguar** i japoński **F1**. Prototyp oblatano w 1964 roku. Zaprojektowano go jako samolot przeznaczony do przenoszenia taktycznej broni jądrowej. Miał w szeregu odmianach spełniać wiele różnych zadań, poczynając od roli samolotu myśliwskiego, skończywszy na funkcji bombowca strategicznego. Ostatnią wersją **F-111** jest **EF-111A** — samolot rozpoznania elektronicznego, przerobiony z **F-111A** (pierwszej wersji myśliwsko-szturmowej).

F-111F jest wersją myśliwsko-szturmową z roku 1971. Wyprodukowano go ok. 110 sztuk. Duże nadzieje wiązano z zastosowaniem w tej konstrukcji (po raz pierwszy zresztą) skrzydła o zmiennej geometrii, dzięki czemu spodziewano się uzyskać bardzo dobre charakterystyki aerodynamiczne i osiągi, pozwalające na wszechstronne wykorzystanie samolotu. Jednak dopiero w **F-14 Tomcat** (patrz T.S. 1) udało się w pełni wykorzystać zalety zmiennej geometrii skrzydeł.

Mimo to **F-111** ma kilka ciekawych rozwiązań. Jednym z nich jest sposób awaryjnego opuszczania samolotu przez załogę. Nie są to tak jak zwykle fotele-katapulty, lecz cała oddzielna część kadłuba — kapsuła ratownicza z własnym napędem rakietowym i spadochronem. Poza tym inaczej umieszczeni są piloci w kabinie — fotele są ustawione obok siebie, a nie jeden za drugim, tak jak to jest rozwiązane we wszystkich innych myśliwcach.

F-111 jest samolotem dużym i ciężkim, mimo swojej smukłej sylwetki nie przypomina maszyny myśliwskiej. Wloty powietrza dwóch silników **TF 30P 100** znajdują się pod przykadłubową nieruchomą częścią skrzydła. Ruchoma ich część ma skos zmienny od 16 do 72,5 stopnia.

Uzbrojenie stałe stanowi działko **Vulcan** z zapasem 200 pocisków. Maksymalna masa uzbrojenia podwieszanego wynosi aż 13600 kg.

Choć **F-111** sprawia wrażenie niezwykle solidnej maszyny, to nie jest on najlepszy spośród samolotów myśliwsko-bombowych, a w dodatku podczas wojny wietnamskiej okazał się zbyt skomplikowany i wrażliwy jak na warunki pola walki, w którym musiał działać.

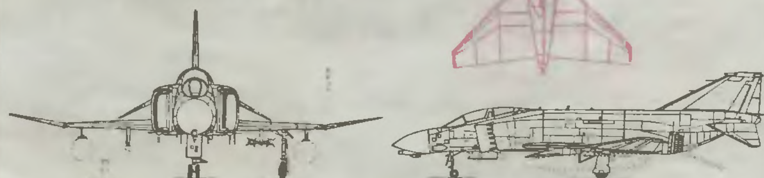
Porównanie tych dwóch amerykańskich samolotów — **F4** i **F-111** — wypada zdecydowanie na korzyść Phantoma, starszego, lecz bardziej udanego. Mimo że nie był projektowany z takim założeniem, okazał się konstrukcją bardzo podatną na modernizację i wielowariantowość. **F-111**, tworzony jako samolot uzupełniający wszystkie braki w lotnictwie amerykańskim, kończy dziś karierę jako samolot rozpoznawczy.

W następnym numerze „T.S." opis konstrukcji brytyjsko-zachodnioniemiecko-włoskiej **Tornado** i radzieckiego **Mig 27**. A na razie proponuję wybrać **F-4E**!

Andreas Kissell

DANE TECHNICZNE — F-4E Phantom II

Rozpiętość:	**11,77 m**
Długość:	**19,19 m**
Wysokość:	**5,02 m**
Powierzchnia nośna:	**49,2 m^2**
Masa własna:	**13757 kg**
Masa startowa:	**28030 kg**
Obciążenie pow. nośnej:	**570 kg/m^2**
Obciążenie ciągu:	**3,52 kg/daN**
Prędkość maks.:	**2,0 Ma**
Prędkość przelotowa:	**935 km/h**
Prędkość min.:	**273 km/h**
Prędkość wznoszenia:	**152 m/s**
Pułap:	**19685 m**
Zasięg:	**3184 km**
Długość startu:	**1792 m**
Długość lądowania:	**1704 m**
Silniki:	**General Electric J796E-10 o ciągu 7963 claN z dopalaczem każdy**



DANE TECHNICZNE — F-111F

Rozpiętość:	**19,20/9,74 m**
Długość:	**22,40 m**
Wysokość:	**5,20 m**
Powierzchnia nośna:	**48,77 m^2**
Masa własna:	**25525 kg**
Masa startowa:	**41500 kg**
Obciążenie pow. nośnej:	**813,5 kg/m^2**
Obciążenie ciągu:	**1,78 kg/daN**
Prędkość maks.:	**2,5 Ma**
Prędkość przelotowa:	**940 km/h**
Prędkość min.:	**264 km/h**
Prędkość wznoszenia:	**nieznana**
Pułap:	**15500 m**
Zasięg:	**2400 km**
Długość startu:	**nieznana**
Długość lądowania:	**nieznana**
Silniki:	**Pratt Whitney TF-30-P100 o ciągu 11150 claN z dopalaczem każdy**



Zdjęcia: Commodore



THE ROYAL AIR FORCE

The Panavia Tornado IDS

Samolot myśliwsko-szturmowy, dwumiejscowy, ze zmienną geometrią skrzydeł. Tornado powstał w kooperacji Anglii, Niemiec Zachodnich i Włoch. Przeznaczony jest głównie do penetracji terenów przeciwnika na dużej szybkości i niskim pułapie.

Rozpiętość:	**9,8/13,90 m**
Długość:	**16,7 m**
Wysokość	**5,70 m**
Masa całkowita:	**26500 kg**
Prędkość max.:	**(2,2 M) 2330 km/h**
Prędkość min.:	**213 km/h**
Pułap:	**nieznany**
Zasięg:	**2760 km**

Uzbrojenie: 2 działka 27 mm **Mauser IWKA.** Na siedmiu zamkach można zainstalować 8165 kg uzbrojenia podwieszanego (**Free Fall Bomb, AGM 65 Maverick**).



THE US AIR FORCE

The McDonnel Douglas F-4E Phantom II

Samolot myśliwsko-szturmowy, dwumiejscowy, wyposażenie do lotów bez widoczności. Czynnikiem katalizującym rozwój tej maszyny była wojna wietnamska. Nawet dziś, po blisko 30 latach od wyprodukowania pierwszego modelu Phantoma, jest zaliczany do nowoczesnych i najwszechstronniejszych.

Rozpiętość:	**11,77 m**
Długość:	**19,2 m**
Wysokość:	**5,02 m**
Masa całkowita:	**28030 kg**
Prędkość max.:	**(2,4M) 2414 km/h**
Prędkość min.:	**275 km/h**
Pułap:	**19,6 km**
Zasięg:	**2530 km**

Uzbrojenie: 1 działko wielolufowe 20 mm **M61 A1.** Na ośmiu zamkach można podwiesić max. 7250 kg uzbrojenia (**Free Fall Bomb, AGM65 Maverick, AIM-9 Sidewinder**).



THE US AIR FORCE

The General Dynamics F-111F

Samolot myśliwsko-bombowy, dwumiejscowy, ze zmienną geometrią skrzydeł. Pierwszy lot odbył się w 1971 roku, od tego czasu wyprodukowano ok. 150 sztuk tej maszyny. Brał udział w wojnie wietnamskiej i w konflikcie libijskim

Rozpiętość:	**9,74/19,20 m**
Długość:	**22,4 m**
Wysokość:	**5,20 m**
Masa całkowita:	**41500 kg**
Prędkość max.:	**(2,5M) 2655 km/h**
Prędkość min.:	**264 km/h**
Pułap:	**15,5 km**
Zasięg:	**2400 km**

Uzbrojenie: 1 działko czterolufowe 20 mm **M61 A1** (2000 pocisków). Na ośmiu zamkach można maksymalnie umieścić 13600 kg uzbrojenia podwieszanego (**Free Fall Bomb, AGM65 Maverick**).



THE SOVIET AIR FORCE

The Mikoyan/Gurevich Mig-27 Flogger 'D'

Samolot myśliwsko-szturmowy, dwumiejscowy. Na wyposażeniu wojsk radzieckich około 730 sztuk. Prototyp i obecnie latające maszyny otoczone są ścisłą tajemnicą wojskową i wiele danych o nim jest przybliżona lub nieznana.

Rozpiętość:	**8,17/14,25 m**
Długość:	**16,8 m**
Wysokość	**4,7 m**
Masa całkowita:	**20400 kg**
Prędkość max.:	**(2,1M) 2240 km/h**
Prędkość min.:	**250 km/h**
Pułap:	**16 km**
Zasięg:	**nieznany**

Uzbrojenie: Wielolufowe działko 20 mm. Przystosowany do przenoszenia bardzo różnorodnych pocisków — (**Free Fall Bomb, Rocket Pod, AA8 „Aphid", A57 „Kerru"**), umieszczonych na pięciu węzłach — trzech podkadłubowych i dwóch podskrzydłowych.

FIGHTER BOMBER

Dwa lata temu programiści z firmy Vektor Grafix, których rozsławiła komputerowa wersja Gwiezdnych Wojen, rozpoczęli prace nad ulepszeniem grafiki trójwymiarowej na ośmiobitowce. Wysiłki te zakończyły się miernym rezultatem. Udało się wprawdzie wprowadzić do gry dość dokładne przestrzenne rysunki, ale pozostały one nadal nieruchome. Poprawna animacja takich obiektów okazała się bowiem zbyt trudna.

Fighter Bomber można nazwać nie chcianym dzieckiem tych eksperymentów. Chcąc nie chcąc, autorzy musieli na czymś eksperymentować — urodził się więc Fighter Bomber. Nikt jednak nie twierdzi, że dziecko nie chciane to dziecko beż zalet.

Symulator ten jest w pewnym stopniu wyjątkowy. Nie umieszcza nas, jak to zwykło się robić, nad nieznanymi przestrzeniami Libii czy Wietnamu. Gra toczy się na obszarze 1000 mil kwadratowych w USA. Walczymy nad niezamieszkałymi terenami Dakoty, Montany i Wyoming. W tym wypadku znaczenie lokalizacji jest bardzo duże. Celem było przygotowanie pilota do lotów na różnych typach samolotów, z dala od wścibskich dziennikarzy i chwiejnej opinii publicznej. Chodziło o maksymalny spokój i izolację.

Twoje wyszkolenie będzie bardzo wszechstronne. Do zaliczenia są bombardowania, ostrzeliwania, ataki rakietowe, walki powietrzne itd. Liczy się czas akcji, skuteczność i precyzja.

Na początku gry wpisujesz swój pseudonim, następnie wybierasz odpowiedni samolot. Pamiętaj, że jest to małżeństwo, w którym rozwód nie istnieje. Dlatego też zamieszczamy dokładne opisy wszystkich czterech maszyn. Radzę także przeczytać wstęp Andreasa Kissela znajdujący się na poprzedniej stronie.

Po wyselekcjonowaniu maszyny przyjdzie pora na jej dozbrojenie. Jeżeli jesteś leniwy — komputer zrobi to za ciebie. Ci natomiast, którzy wykazują się pracowitością i ciekawością, mogą skorzystać z podanego obok opisu uzbrojenia. Dzięki niemu wybór stanie się łatwy i co ważniejsze — poprawny.

Jak większość symulatorów, Bomber nie udostępnia od razu wszystkich misji. Program został pomyślany w sposób, który wymaga zaliczania kolejnych, coraz trudniejszych sprawdzianów. Tak więc piloci bez doświadczenia będą je mogli zaliczyć wyłącznie przez praktykę. Dostępne tam są ćwiczenia startu, lądowania, lotów na małej wysokości i ataków z użyciem amunicji ćwiczebnej. Poza tym można wybrać naukę bombardowania, ostrzeliwania, niszczenia mostów, jednostek pancernych itp. To wszystko oczywiście w akompaniamencie



rozrywających się szrapneli i przelatujących z sykiem pocisków smugowych.

Gdy zdobędziesz już trochę wprawy w pilotażu i atakowaniu, przyjdzie pora na prawdziwe sprawdziany twych umiejętności. A więc: miażdżenie SAM-ów, rozwalanie bunkrów, niszczenie mostów, bombardowanie czołgów, walki z innymi samolotami. W bardziej rozbudowanych wersjach Fighter Bombera znajdziesz także opcje pozwalające na samodzielne układanie misji i nagrywanie ich na dysk.

Każdy z czterech typów samolotów ma podobne możliwości techniczne, różnią się natomiast zwrotnością, szybkością i uzbrojeniem. Ich kokpity zostały inaczej zaprojektowane, więc trudno je ze sobą porównywać. Większość wskaźników i liczników ma swoje angielskie podpisy, co pozwala na ich bezbłędną kwalifikację.

Podczas lotu najważniejsza jest koncentracja. Co kilka sekund należy sprawdzać liczniki prędkości i wysokości, by uniknąć nagłego pocałunku z matką ziemią. Nie wolno także zbyt długo zachwycać się piękną grafiką samolotu, widzianą oczami innego obserwatora (np. Tower View). Praktyki takie często kończą się śmiercią pilota i wyłączeniem komputera.

Start z lotniska przy włączonym dopalaczu daje prawie 100 procent sukcesu. Dobry pilot wystartuje także przy połowie ciągu, ale tylko gdy się naprawdę bardzo postara. Po uzyskaniu kilku metrów wysokości wskazane jest schowanie podwozia. Dopalacza nie musisz wyłączać. Dzięki niemu lecisz dużo szybciej.

Jeżeli chcesz, by twój atak zakończył się sukcesem, radzę nadlatywać na cel z prędkością między 200—300 mil/h. Aby to osiągnąć, wystarczy zmniejszyć ciąg do połowy i wystawić podwozie, które w tej sytuacji okazuje się dużo lepsze od hamulców powietrznych. Po dokładnym ustawieniu się nie możesz spudłować.

Te informacje powinny ci wystarczyć, byś stał się niezłym pilotem. Gdy jednak ambicje twe są nieco większe, proponuję zdobyć Fighter Bombera i dużo grać. Każdy lotnik zna bowiem zasadę, że prawdziwym pilotem jest tylko ten, któremu udadzą się jednocześnie dwie rzeczy: spowodowanie wypadku i przeżycie go.

Łukasz Czekajewski

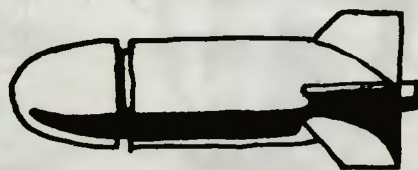
Firma: Activision
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga, IBM PC

Zdjęcie: Commodore

Cztery najnowsze myśliwce bombardujące czekają na twój znak.

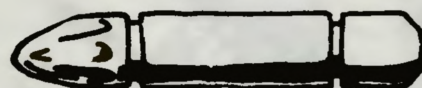
FIRE!

KILKA SŁÓW O BOMBACH I RAKIETACH



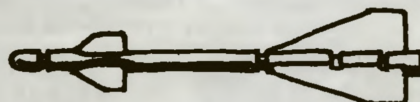
Free Fall Bomb

1000-funtowa bomba, swobodnie opadająca. Odznacza się głowicą o niezwykłej sile rażenia i układem automatycznego odpalania podczas lotu.



Rocket Pod

Są to zasobniki z rakietami kierowanymi. Może to być **16 rakiet 57 mm** lub **6 rakiet 135 mm.** W obu wypadkach będą to pociski samonaprowadzające typu powietrze-ziemia.



AA8 „Aphid"

Rakieta powietrze-powietrze, o średniej szybkości **(3M)** i niewielkim zasięgu **(7 km).** Masa całego pocisku wynosi **60 kg,** sama zaś głowica waży **7 kg.**



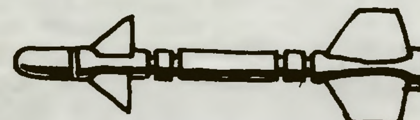
A57 „Kerru"

Doskonała rakieta typu powietrze-ziemia. Posiada olbrzymią głowicę bojową, o masie **110 kg.** Do celu zmierza z prędkością **1M,** pokonując maksymalnie dystans **15 km.** Masa rakiety wynosi **1300 kg.**



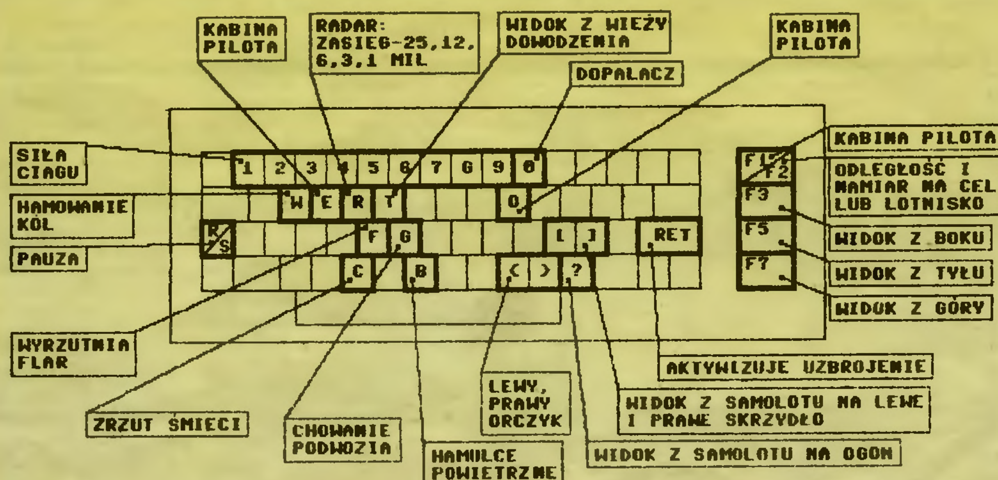
AGM65 Maverick

Kierowana rakieta typu powietrze-ziemia. Jej szybkość lotu pozostaje nadal tajemnicą. Pocisk waży **320 kg,** w tym głowica bojowa **140 kg.** Zasięg — **50 km.**



AIM-9 Sidewinder

Jedna z najlepszych rakiet powietrze-powietrze, sterowanych podczerwienią. W **2,2 sek.** osiąga ona prędkość **2,5M** i z taką szybkością może przebyć **20 km.** Z **95 kg** masy, **12** przypada na głowicę z ładunkiem wybuchowym.



TIPS & TRICKS



ANTIRIAD

Commodore
Istnieje możliwość przelatywania przez mury. należy wbić się w sufit — latasz wtedy wolniej i tyłem, ale ściany nie przeszkadzają.
(Jacek Goszczyński)

AZTEC

Commodore
Należy znaleźć **The Idol** na najniższym piętrze labiryntu i wyjść z nim na górę.
(Tomasz Binkiewicz)

BATMAN THE MOVIE

Amiga
Po wczytaniu obrazka wpisać: **JAMMMMM** — uzyskasz nieśmiertelność. **F9** resetuje etap. **F10** zmienia poziom gry
(Jarek Tryzno, Martin)

BUBBLE BOBBLE

Atari ST
Gdy zostało ci ostatnie życie, włącz pauzę, przełóż joystick do portu 1 i zwolnij **SPACJĘ.** Po naciśnięciu przycisku zaczniesz grać na dwa liczniki, z nowym limitem błędów.
(Piotr Pańczyk)

CABAL

Amiga
Podczas gry napisać. **SCHLIKA** — teraz **F2** przenosi cię do kolejnego poziomu.
(Jarek Tryzno)

CRAZY GOLF

Commodore C16/116/+4
Gdy masz kłopoty z ukończeniem danej planszy, naciśnij **E.** Czynność ta kosztuje dziesięć ruchów.
(Tomasz Kramnik)

DOUBLE DRAGON

Commodore
Aby przeskoczyć do następnego etapu gry, naciśnij klawisz **C=**
(Sławek)

DRACONUS

Atari
Podczas transformacji **Draconusa** w **Draconauta** (lub odwrotnie), należy wytracić całą energię. Zapewni to nieśmiertelność do czasu zebrania dwóch kul z energią. Nieśmiertelność uzyskasz też wciskając klawisz **SELECT,** a potem **START.** Śmiertelność odzyskasz kombinacją **SELECT**, a potem **OPTION**
(Wojciech Gągała + Cobra)

FIGHTER BOMBER

Amiga
Wszystkie cele naziemne można zniszczyć za pomocą działka pokładowego **Cannon,** lecąc na bardzo małej wysokości. Przez niektóre domy w mieście można przelatywać bez szwanku.
(Misiek)

FLOOD

Atari ST
Hasła do leveli:
5 **WORD**
12 **UINE**
13 **JUMP**
15 **FOUR**
28 **HEAD**
30 **SING**
31 **JOUX**
39 **NAIL**
(Miłosz Tylenda)

GHOST CHASER

Atari
Aby zapewnić sobie regenerację żyć, należy wpisać z klawiatury imię autora gry — **FRANK.** Słowo **FANDA** natomiast przenosi do komnaty „po tajemnym przejściu".
(Wojciech Gągała)

GRAND PRIX CIRCUIT

IBM
Zaraz po starcie należy kilkakrotnie nacisnąć wszystkie klawisze funkcyjne od **F1** do **F10.** W ten sposób wygrywamy wyścig i uzyskujemy max. liczbę punktów.
(Krzysztof Karpeta)

HACKER

Atari
Hasła chroniące od śmierci z satelitów:
1. **MAGMA LTD**
2. **AX-0310479**
3. **HYDRAULIC**
4. **AUSTRALIA**

(Radek)

HENRY'S HOUSE

Atari
Nieśmiertelność uzyskasz po napisaniu liter: **CPM** (pozdrowienia dla pana J.M.).
(Wojciech Gągala)

IMPACT

Atari ST
Hasła do leveli:
11 **GOLD**
21 **FISH**
31 **WALL**
41 **PLUS**
51 **HEAD**
61 **FORK**
71 **ROAD**
81 **USER**
(Miłosz Tylenda)

INTER. KARATE+

Amiga
Aby unieruchomić na chwilę przeciwników, naciśnij klawisz **T.** Wówczas stanie się coś nieoczekiwanego.
(Marcin)

JOE BLADE

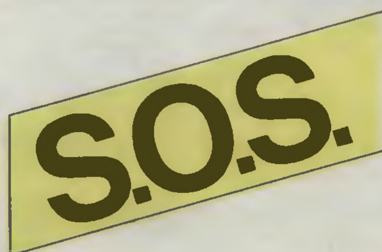
Commodore
Bombę weźmiesz, ustawiając litery w szyku **AB-CDE.**
(Tomasz Binkiewicz)

KARATE KID III

Atari ST
Po pokonaniu pierwszego przeciwnika można wybrać dowolną planszę naciskając klawisz **P.**
(Piotr Pańczyk)

MERCENARY I

Atari
Naciśnięcie **CONTROL + Q** teleportuje cię do pojazdu, który mogłeś już nawet dotychczas stracić Uważaj jednak, bo czasami znikają wszystkie po-



Poszukuję gry MIKIE na komputer Commodore VC-20 z rozszerzoną pamięcią. W zamian m.in. TOWER OF EVIL, METAGALACTIC UMAS BATTLE THE EDGE. **Bartosz Kościów, ul. Greczkl 106 m 16, 43-300 Bielsko-Biała**

Czy ktoś mógłby mi pomóc w kupnie przycisków do magnetofonu ATARI 1010!? Błagam, pomóżcie! **M. Cegielski, ul. Matejki 13 m 34, 81-407 Gdynia**

Mam Atari 520ST. Pilnie szukam następujących gier na ten komputer: SILENT SERVICE, PHM PEGASUS, BARBARIAN I i II. Szukam też programu użytkowego disk doctor. W zamian za te programy oferuję inne gry i programy użytkowe. **Paweł Parys, ul. Gołowicka 4 m 8, 03-550 Warszawa**

Proszę o przysłanie mi dokładnych opisów do gier: ROBIN HOOD i FROGGER. **Jowlta Cichy, ul. Lutomierska 125 m 22, 91-037 Łódź**

Szukam opisów do gier: ROBBO, BROADSIDES, WINTER GAMES, SILENT SERVICE, WORLD KARATE CHAMPIONSHIPS, WARHAWK, BEACH HEAD II, GAME OVER II, BARBARIAN, CONAN i PLATOON na Atari 65XE z magnetofonem. W zamian oferuję opisy innych gier. **Piotr Gospodarczyk, ul. Koeniga 3 m 53, 02-495 Warszawa-Ursus**

Pilnie poszukuję gier w wersji kasetowej na Atari 800 XL: MONTY ON THE RUN, OPERATION WOLF, ROBOCOP, BARBARIAN, NINJA, PLATOON, PANAMA JOE, BATMAN II. Proszę także o kody do gier: GHOSTBUSTERS i BARBARIAN. 50 gier w zamian! **Mariusz Baranowskl, ul. Sobieskiego 298/3, 84-200 Wejherowo**

Jestem użytkownikiem Atari 65 XE + magnetofon XC12. Proponuję wymianę. Za każdą z gier: STREET FIGHTER, PLATOON, KING'S QUEST, POLICE QUEST, GAME OVER II, SKYFOX, SKATE CRAZY, WAVY NAVY oferuję 3 inne z 250, jakie posiadam. Wymiana w systemie BLIZZARD lub w 600 bd. **Tomasz Plasny, ul. Cegielniana 4, 32-300 Olkusz**

Jestem posiadaczem Atari 65 XE. Pilnie szukam gier: JET SET WILLY, BRUCE LEE, PHARAON'S COURSE, BARBARIAN, GHOSTBUSTERS. W zamian inne. **Krzysztof Górlicki, Os. r. 4/21, 28-366 Małogoszcz woj. kieleckie.**

Od dawna szukam gier: BARBARIAN, WINTER GAMES i SKATE CRAZY na Atari 800 XL. W zamian oferuję wiele ciekawych programów i gier. **Bartosz Radoch, ul. Rynek 21, 72-320 Trzebiatów tei. 73-161**

Mam komputer C-64 z magnetofonem. Proszę o pomoc w grze STAR PAWS. Poszukuję opisu do gry BRUCE LEE. W zamian 285 innych gier oraz opisy. **Dawid Błotko, ul. W. Kubicy 74, 41-409 Mysłowice.**

siadane przedmioty.
(Paweł Sigurski)

MIRAX FORCE

Atari
Nieśmiertelność uzyskasz wpisując litery **CPM.** (Znowu!)
(Paweł Sigurski)

NATO COMMANDER

Atari
Jeżeli ustawimy kursor nad jednostką WPLA oraz naciśniemy **O + START,** to dana jednostka zostanie unieruchomiona do czasu bezpośredniego kontaktu z twoimi siłami. W ten sposób można zyskać czas na przygotowanie obrony lub ofensywy.
Stan jednostek UW:
NRD
— pancerna 10900 ludzi/320 czołgów
— zmechanizowana 12100 ludzi/250 czołgów
CSRS, WĘGRY, POLSKA
— pancerna 9800 ludzi/274 czołgi
— zmechanizowana 10800 ludzi/184 czołgi
ZSRR
— pancerna 10800 ludzi/336 czołgów
— zmechanizowana 13400 ludzi/270 czołgów
— powietrzno-desantowa 10600 ludzi/176 czołgów
(Andrzej, Marek, Tomek)

OLLIE'S FOLLIE'S

Atari

Kody na niektóre poziomy:
5 **FRANK**
9 **FANDA**
15 **NORBI**
19 **ZOOOM**
21 **ZOOMM**
(Wojciech Gągała)

ONE ON ONE

Commodore
Aby zredukować zmęczenie zawodnika (pozioma kreska u dołu ekranu), należy będąc w posiadaniu piłki nacisnąć: **J** (Doctor J) lub **B** (Larry Bird)
(Tomasz Binkiewicz)

REBEL STAR

Spectrum
Jednym z **Combat Droid'ów** stań na **Droid Men.** Obrońcy okrążą cię, więc atakuj ich „ciałem". Gdy w twoim zasięgu znajdzie się kłopotliwy robot — **Sentry** lub **Master** — użyj na nim **Oportunity Fire.** Po wejściu któregoś z obrońców na to pole **Droid** strzeli. Jeżeli nawet go nie zabije, to ten „spod spodu" zniknie.
(Artur Wojtaszek)

RICOCHET

Amstrad
Naciśnięcie klawisza **TAB** przenosi cię do następnego etapu.
(Bastek)

ROBBO

Atari
Naciśnięcie litery **K** przenosi do następnej planszy.
(Piotr Morawski)

ROBOCOP

Amiga
Podczas gry naciśnij **RETURN** (pauza) i wpisz kod: **Best Kept Secret.** Odtąd jesteś nieśmiertelny.
(Piotr Pasternak)

SABOTAGE

Spectrum
Kody do kolejnych czterech leveli:
2 **BUMBLE BEE 2**
3 **HONORARIUM 3**
4 **PHENOMENON 4**
5 **ONOMASTICS 5**
(Artur Wojtaszek)

SAVAGE

Atari ST
Kody na uzyskanie trzech żyć po wybraniu opcji **CODE** z banderoli:
2 **SABATTA**
3 **PORSCHE**
(Piotr Pańczyk)

STAIRWAY

Amstrad
Kursorami **lewo/prawo** przenosimy się pomiędzy etapami, mając na koncie odnowioną liczbę żyć.
(Bastek)

STARQUAKE

Atari ST
Kody teleportacji (patrz mapa BAJTEK 5/88):
1 **TABET**
2 **HINDI**
3 **KWANG**
4 **ROKEA**
5 **SOLUM**
6 **CWORE**
7 **KALED**
8 **DAVRO**
9 **BORNO**
10 **TSOIN**
11 **FLIED**
12 **NICHA**
13 **LUANG**
14 **CHING**
15 **SOCHI**
(Piotr Pańczyk)

TEST DRIVE

wszystkie
Jeśli goni cię policja, a jedziesz za wolno, by uciec, zjedź na lewy pas. Teraz nie będą mogli cię wyprzedzić.
(Kamil Kaczmarek)

THE BOGGIT part 1

Spectrum
Po rozpoczęciu gry napisać: **SAY 29285, OPEN DOOR, EAST.** Zapewni ci to wyjście z norki.
(Artur Lewandowski)

THE BOGGIT pt 2

Spectrum
Sekwencja **DELTA 4** powoduje teleportację do biura autorów tej gry. Nie zaszkodzi też zakląć po angielsku.
(Artur Lewandowski)

High Score

Przypominamy, że ta rubryka przeznaczona jest dla prawdziwych sportowców (czytaj g r a c z y), a nie kanclarzy, tzn. że zaczynamy rejestrować tylko wyniki wiarygodne (najlepiej udokumentowane wydrukiem screenu z Hall Of Fame, Top Ten lub chociaż podpisem świadka) i co bardzo ważne p o d p i s a n e. Nie miejcie żalu na przyszłość, gdy wasze anonimowe listy nie spotkają się z żadnym odzewem.

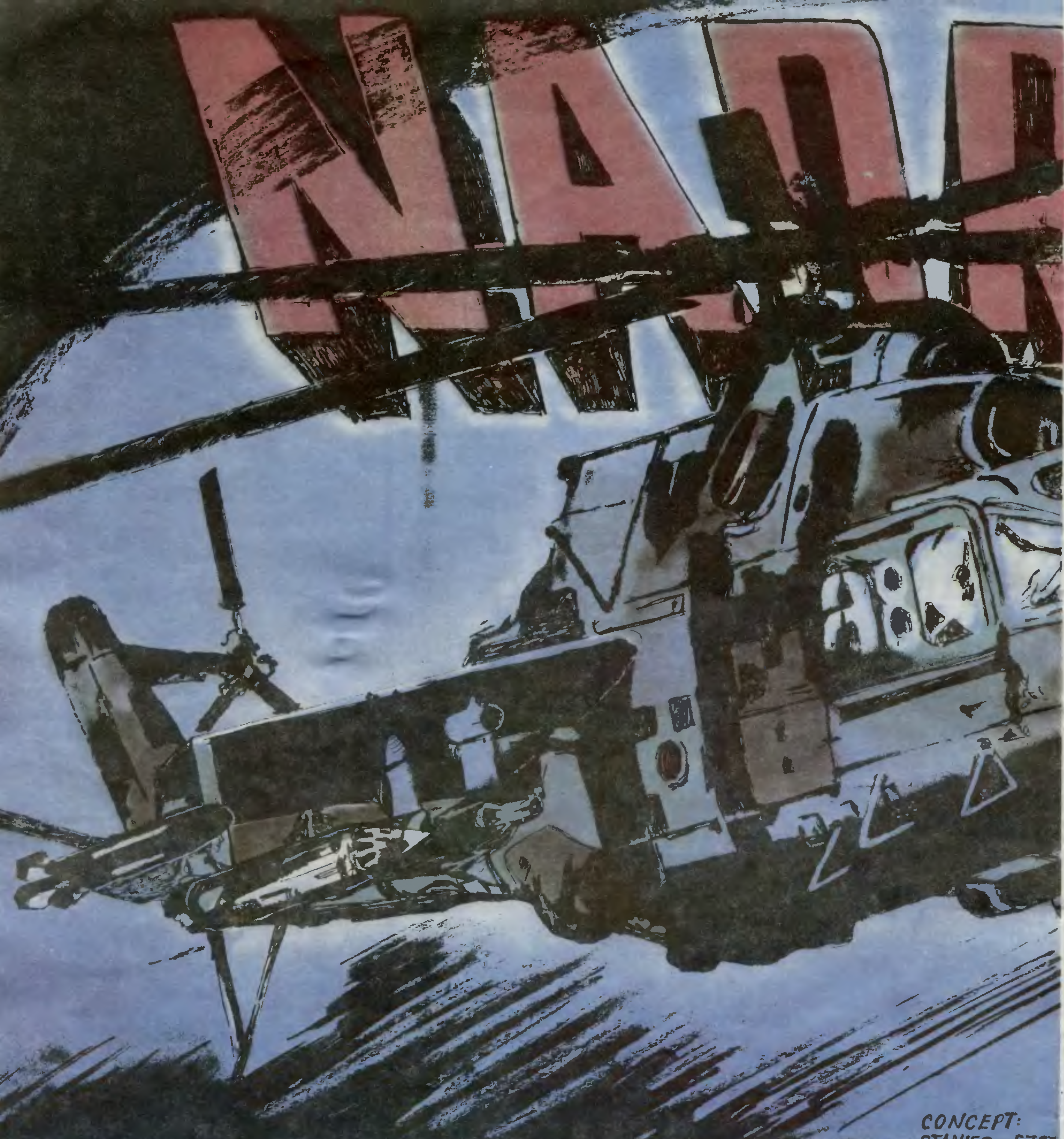
W przypadku otrzymania kilku zgłoszeń na jedną grę publikujemy trzy najlepsze wyniki.

Jeżeli znajdziecie metodę, żeby oszukać nieco komputer, to wszystko jest O.K., ale nabijanie punktów z wykorzystaniem **nieśmiertelności** to chwyt poniżej pasa wobec innych graczy i wtedy będziesz **BEEEE...!**

Na koniec jeszcze jedno: prawdopodobnie w przyszłości zorganizujemy zawody dla najlepszych, więc **ćwiczcie uczciwie, łamcie joysticki** i dajcie znać, jeśli wymyślicie, jaki program (np. Bomb Jack) będzie w stanie **zabić każdego** w ciągu kwadransa **podczas sędziowanej walki.**

Żółw

3D Grand Prix	4605	Tadeusz Nawalaniec
Action Force	486250 (22 Frenzied)	Olgierd Cygan
After The War I	119500	Konrad Koch
After The War II	157475	Konrad Koch
Amsnake	4030	Tadeusz Nawalaniec
Arena	41320 (plansza 6)	Tomasz Binkiewicz
Arkanoid	182870	Ireneusz Jung
Arkanoid	125010	Paweł Wierzchowiec
Arkanoid II	396100 (30 plansza)	Michał Boligłowa
Battle Squadron	120990	Konrad Koch
Battle Valley	233700	Konrad Koch
Batty	332320	Robert Król (2,5 roku treningu)
Batty	278100	Maciek
Beach Head I	77400	Paweł Zaborowski
Blue Max	10750	Jerzy Bieńkowski
Bomb Jack	2250120	Arek Woźniczka
Bomb Jack	748720	Krzysztof Stachowiak
Bomb Jack	310000	Joker
Bruce Lee	przekręca licznik	Arek Woźniczka
Bruce Lee	256000	Pawel Koronkiewicz
Bruce Lee	64425	Jarek Wirski
Bubble Bobble	479190	Wojciech Dutkiewicz
Cave Man	8.9 m (rzut dziewczyną)	Pawel Koronkiewicz
Cobra	46200	Tadeusz Nawalaniec
Commando	112540	Piotr Szmais
Decathlon I		
— 100 m	9,62 s	Jacek Szlachta
— 400 m	33,32 s	Jacek Szlachta
— kula	29,07 m	Jacek Szlachta
— skok w dal	11,01 m	Arek Wozniczka
— skok wzwyż	2,46 m	Arek Wozniczka
Decathlon II		
— 110 m przez płotki	9,26 s	Jacek Szlachta
— 1500 m	255,80 s	Jacek Szlachta
— oszczep	132,45 m	Jacek Szlachta
— dysk	75,90 m	Jacek + Arek
— tyczka	5,08 m	Jacek Szlachta
Delta	109630 (plansza 24)	Madej
Digger	36750	Mateusz Ananicz
Drop Zone	173550	Filip Guźla
Enduro Race	352050 (level 2)	Jan Krawczyk
Exolon	98500 (ekran 53)	Sławek Wiaderski
Exolon	43500	Mateusz Ananicz
Fire Galaxy	45100	Piotr Szmais
Fruity Frank	3660	Tadeusz Nawalaniec
Ghost Chaser	10050	Jarek Wirski
Ghostbusters	61800 dolarów	Tadeusz Nawalaniec
Ghost'n'Gobblins	399550	Krzysztof Stachowiak
Grand Prix Simulator	7100	Przemek
Great Giana Sister	51200 (level 31)	Marcin Pamlak
Green Beret	1830	Kudziu
Gryzor	35200	Piotr Szmais
Gyruss	105240	Ireneusz Jung
Gyrus	275150	Marek
Harrier Attack	69380	Tadeusz Nawalaniec
Ikari Warriors	82600	Artur Sokołowski
Int. Karate +	69700 (czarny pas)	Marcin Pamlak
Into The Eaglesnest	278550	Artur Sokołowski
Jump	268	Przemek Bojczuk
Kariera	1073388 DM	Grzegorz Hermanowicz
Kik Start	0.55.16 (na torach 1—1—1)	
	0.88.92 (na torach 1—1—1)	Tomasz Binkiewicz
Kik Start	16.58, 16.58, 16.62, śr. 49.78	Michał Boligłowa
Le Mans	198340	Piotr Czapiewski
Manic Miner	7084	Tadeusz Nawalaniec
MIG-29 Fighter	31250 (level 4)	Jan Krawczyk
Mr. Dig	70500	Szczurek
M.U.L.E.	106 dolarów (1 player)	Paweł & Mariusz
M.U.L.E.	116 dolarow (2 players)	Paweł & Mariusz
Olimpic Skier	363	Sebastian nieczytelny
Operation Wolf	186500	Piotr Szmais
Pac Man	72680	Paweł Wierzchowiec
Piopo	528260	Zybex
Police Quest	182	Jarek Tryzno
Preliminary Monty	483250	Szczurek
Preminaly 16K	875000	Paweł Koronkiewicz
Raid Over Moscow	244100	Tadeusz Nawalaniec
Reach For The Sky	45000	Tomasz Kramnik
Renegade	212300	Jan Krawczyk
River Raid	76770	Ireneusz Jung
River Raid	26260	Pawel Wierzchowiec
River Raid	14152 (most 58)	Tomasz Binkiewicz
Road Race	0.22.06 (Seatle-Miami, 154 mph)	
	0.18.06 (Los Angeles-NY, 154 mph)	
	0.20.20 (S. Francisco-Washington, 151 mph)	Tomasz Binkiewicz
Saboteur	48000	Tomasz Kramnik
Screaming Wings	182230 (plansza 30)	Tomasz Binkiewicz
Side Arms	1525050	Zybex
Super Cycle	przekręt licznika 100000	Krzysztof Stachowiak
Survivor	19820	Filip Guźla
Target Renegade	294500 (hippie dead)	Olgierd Cygan
Target Renegade	262500	Artur Sokołowski
Test Drive II	257717	Konrad Koch
Tetris	49191	Mateusz Ananicz
Thundercats	44450	Konrad Koch
Tiger Heli	524160	Zybex
Warhawk	89847	Filip Guźla
Zorro	87000	Piotr Szmais
Zybex	125850	Przemek Bojczuk
Zybex	77550	Ireneusz Jung
Zybex II	57900	Kudziu



CONCEPT:
STANIEC, SZCZ

Alpha

Beta

Delta

Gd



BECIA & PEGAZ ASS

ESNY

mma

Epsilon

NADRAL

Helikopter jaki jest, każdy widzi. Rodzajów ich jest wiele i często mają ze sobą mało wspólnego. Na pewno wszystkie mają płatowe wirniki, korpus (niewykluczony pancerny), koła i ogon. Na ogonie wdzięczy się z reguły wirnik pionowy, bez którego śmigłowiec kręciłby się jak pijany. Reszta zależy już tylko od pomysłów konstruktora.

Nadrał to wesoły helikopterek. Ma on w sobie kołeczka, korpusik, śmigiełka, którymi smiga, no i oczywiscie wirujący wirnik. Poza tym rzecz jasna obiektywizujące wszystko działko, spełniające funkcję wykonawczą. Może i jest tam coś więcej, ale ja tego nie odkryłem. Szkoda, bo bardzo mi zależało.

Nadrał to także tytuł gry. Jest ona zarazem typowa i nietypowa. Jej niezwykłość i zarazem największa trudność to instrukcje wyświetlane po niemiecku, a nie jak to się godzi — po angielsku. Pospolitość zas polega po prostu na tym, że jest to strzelanina jak tysiące innych, trochę tylko bardziej rozwiązła.

Całość gry składa się z ośmiu labiryntów, nazywanych kolejnymi literami alfabetu greckiego — od α do η. Po ukonczeniu danego etapu, inaczej mówiąc po przejsciu ośmiu labiryntów, stopien trudności zwiększa się o jeden poziom. A jest ich cztery.

Aby przejść dany labirynt, należy robić coś więcej niż tylko strzelac. Propozycja nie do odrzucenia brzmi więc: zbieraj, co ci Bozia daje. A są to:

— pioruny, uzupełniają energię potrzebną do lotu.
— klucze, otwierają przejścia zaznaczone na mapie jako X. Jesli w danym etapie jest więcej niż jeden klucz, oznaczyliśmy je jako A, B itd. Podobnie uczyniliśmy z dziurkami na klucze,
— cósik, co przypomina trochę butelczynę z atramentem, a daje dodatkowe życia,
— niespodzianki, oznaczone (?)
— dodatkowe życie,
— podwyższenie energii lub punkty.

Drzwi przechodzimy siadając helikopterem na zamku i po znalezieniu odpowiedniego klucza. Przejście labiryntu jest możliwe tylko po znalezieniu wszystkich kluczy i otworzeniu zamków.

Dla mniej ambitnych podajemy także informację, że niśmiertelność do gry znajduje się w lethalnym miesięczniku „Komputer", numer 2/89. Tak jak to zwykle bywa, wpisanie nieśmiertelności powoduje, iż gra nudzi się po kilku minutach. Bez niej zapewne nie powstałaby jednak ta mapa...

Rafał Szczęsny & Rafał Staniec

Rok produkcji: 1989
Komputer: Atari



Vermeer



Nazwanie kupiectwa sztuką, a handlarza artystą w wielu wypadkach nie jest wcale przesadą. Dlatego też zdecydowaliśmy poświęcić w tym numerze trochę miejsca na grę mającą zabarwienie handlowe i osadzoną w konkretnych czasach historycznych.

Jak wiadomo, istnieje handel i handel. Ten pierwszy to sprawa raczej przykra — uliczne stragany, przeterminowane artykuły, cwaniactwo i dorobkiewiczostwo. Nic więc dziwnego, że spora część Polaków dostaje wysypki na najmniejszą wzmiankę o zdrowym handlu czy wolnym rynku.

Nie wolno jednak zapominać o prawdziwym znaczeniu tego słowa. Handel to przecież ciekawe podróże, olbrzymie pieniądze i ciągłe zmiany. Dlatego też, jeśli posiadasz choć minimalną wiedzę o rolnictwie, międzynarodowej wymianie towarowej, a także dziełach sztuki, zapraszamy do gry.

Zaczynasz dokładnie 1 stycznia 1918 roku. Kiedy skończysz, zależy tylko i wyłącznie od Ciebie. Najlepsi gracze potrafią przetrwać nawet burzliwy okres 1939—1945, czerpiąc zyski z dostaw dla wojska.

Rok 1918 i lata następne to okres bardzo niespokojny. Czasy te obfitują w powstania, pucze i przewroty rządowe, będące prawie na porządku dziennym. Szaleje bieda, inflacja zjada dochody. Brak jest jednej, acz pewnej waluty; obligacje i akcje stają się z dnia na dzień bezwartościowe. Systemy bankowe rdzewieją od podstaw. Rozpadają się fundamenty największych światowych mocarstw.



Zdjęcie: Commodore

Ty o dziwo, jako jeden z niewielu, masz dużo szczęścia. Otrzymujesz propozycję pożyczki w wysokości 50 000 marek, na bardzo korzystnych warunkach. Bank, od którego udaje ci się go uzyskać, nie stawia wielkich wymagań — pieniądze muszą być przeznaczone na rozwój rolnictwa i zwiększenie produkcji żywności.

W grze nie ma jednego ustalonego środka płatniczego. Można obracać markami, lecz jest to metoda dość niebezpieczna. Pod koniec każdego miesiąca ukazuje się wykaz przedstawiający kurs dolara względem marki, który jednoznacznie pokazuje dewaluację tej drugiej. Tak więc, aby nie stracić, warto używać albo dolarów, albo też akcji.

Co to są akcje? To takie kartoniki, za które płacisz i są twoje. Wartość danej akcji zależy głównie od tego, jak prosperuje przedsiębiorstwo, które tę akcję wystawiło. Logiczne jest więc to, że wartość akcji ulega z czasem zmianie. Z doświadczenia wiem, że w Vermeerze najbardziej opłaca się kupować **LLOYDA**. Jeśli uważasz inaczej, możesz nabyć jedną z trzech pozostałych: **STAR, HANSE, ROYAL**.

Zabawa polega na zakładaniu plantacji, hodowaniu najbardziej wydajnej

RAMPAGE

Eksperyment polegał na jednoczesnych zmianach genetycznych trzech organizmów typu-B. Celem miało być otrzymanie trzech różnych dinozaurów dla jednego z amerykańskich ogrodów zoologicznych.

Typ-B to zwierzęta zaliczane do przodków dinozaurów. Znaleziono je zamrożone na jednym z podarktycznych bagien.

Przy udziale naukowców z całego świata zwierzęta rozmrożono, przywracając im funkcje życiowe. Pierwsza faza eksperymentu udała się.

Następnie dinozaury zostały umieszczone w oddzielnych klatkach i karmione różnymi pokarmami. Tak więc przyszły brontozaur dostawał świeżą paszę roślinną, terranozaur tylko mięsko, a pterodaktyl papkę z różnych latających ptaszków. Na razie wszystko szło dobrze.

Wkrótce typom-B znudziło się życie w klatce i postanowiły udać się na mały spacerek. Skutki tej wycieczki zależą tylko od Ciebie. Im więcej zniszczysz, tym lepiej.

Na początek trzy bloki — po jednym dla każdego z milutkiej trójki. Aby je zniszczyć, należy powybijać wszystkie okna, następnie uszkodzić mury i fundamenty. Na sucho nię byłoby to trudne, ale niestety przyjdzie ci walczyć z różnymi niesprzyjającymi okolicznościami. Przed tobą agresywne samoloty, strzelające czołgi, nieustępliwi żołnierze. Natura nie poskąpiła ci jednak pięści i nóg, więc nie żałuj — przykop raz i drugi, to się uspokoją. A jak nie, to popraw po twarzy!

Gdy już zmęczysz bloki, przyjdzie kolej na wieżowce (ale odmiana!). Tutaj będzie trochę trudniej, ponieważ pojawi się nieprzyjemne utrudnienie w postaci zwodzonego mostu. Tak naprawdę, to jest to most, który chamsko wodzi cię za nos. Dlatego też staraj się nim w miarę możliwości nie przejmować.



Zdjęcie: Commodore

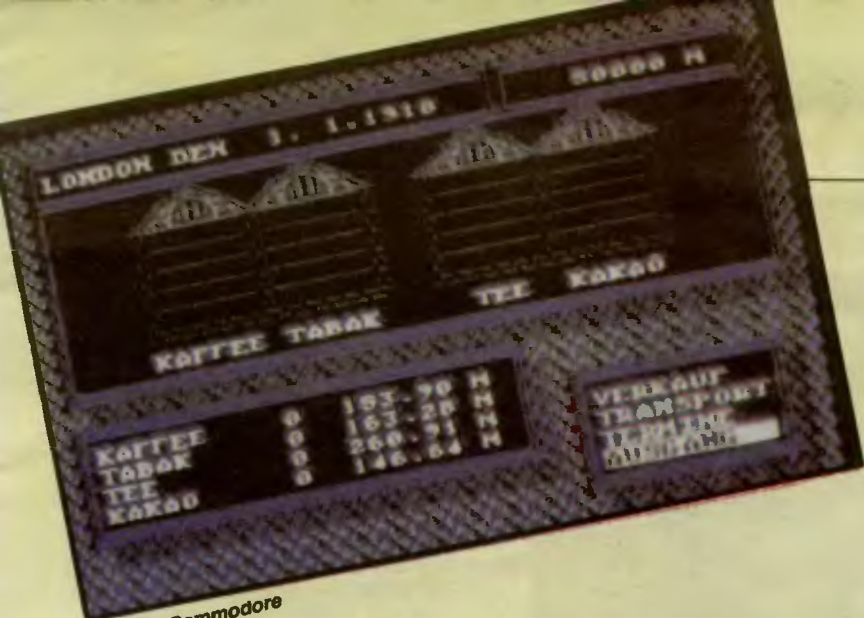
Wieżowce są niestety bardziej wytrzymałe niż bloki. Tu będziesz musiał wykazać sporą inwencję niszczycielską i doświadczenie. Trzeba wiedzieć gdzie uderzyć i jak uderzyć. Na początek tradycyjnie powybijaj wszystkie okna i zabierz się do murów. Proponowałbym zacząć od góry i posuwać się ku dołowi. W momencie gdy wieżowiec pęka na pół, lepiej jest być na ziemi, a nie na dwudziestym piętrze.

Sporo jest na tym levelu uciążliwych pcheł w postaci helikopterów, czołgów i innych osłabiaczy. Z góry wiadomo przecież, że musisz wygrać, a oni mimo to mają do ciebie jakieś wąty. Przejmij więc na chwilę rolę przedszkolanki i naucz ich podstaw dobrego wychowania — każdemu podstaw nogę. Na pewno się ucieszą.

To tylko kilka ciekawych momentów z Rampage. Jeśli chcesz czegoś więcej, to nie ma problemu — weź joya i do pracy. Zapewniam — jest wesoło i ciekawie. A tak w ogóle, to budować każdy potrafi. Czy każdy jednak umie burzyć? Sprawdź to sam na sam.

Luke

Rok produkcji: 1986
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad



Zdjęcie: Commodore

rośliny i sprzedawaniu plonów. Tylko z pozoru wydaje się to dziecinną igraszką, a naprawdę jest dość trudną sztuką. Na wszelki wypadek udzielę szczegółowego kursu: kupić-sprzedać-zasiać.

Wszystko zaczyna się w momencie przybycia na daną plantację. Powiedzmy, że jest to Ankara i ustalmy, że najlepiej przyjmuje się tam herbata. Na zakup nasion herbaty wydaję tyle, by starczyło mi jeszcze pieniędzy na wykupienie ziemi pod zasiew.

Teraz obsiewam działki i zatrudniam pracowników, najlepiej po dwóch na hektar. Nie muszę płacić im z góry. Pamiętam natomiast, że już wkrótce upomną się o pieniądze. Wiem, ile powinienem mieć gotówki, by starczyło na ich wynagrodzenie oraz na wysłanie plonów na giełdę — na sprzedaż. Skoro jest dobrze, czekam np. trzy miesiące i cieszę się (lub martwię) z uzyskanych wyników.

A teraz kilka bardziej konkretnych informacji.

Zaczynasz w Londynie, gdzie od razu powinieneś udać się od banku. Tam możesz zakupić **(ANKAUF)** odpowiednie akcje (LLOYD, STAR, HANSE ROYAL). Gdy będziesz musiał przeprowadzić dużą inwestycję, przy użyciu większych kwot, bez trudu sprzedasz **(VERKAUF)** kupione wcześniej akcje, które już przez ten czas zyskają na wartości.

W banku możesz poza tym pobrać **(AUFNEUMEN)** kredyt **(KREDITE)**, maksymalnie 32000 marek. Bez wykonania tej operacji nie założysz żadnej plantacji, gdyż po prostu nie starczy ci pieniędzy. Przy użyciu hasła **(TILGEN)** zwracasz kredyt.

Od tej chwili masz pełne prawo i obowiązek udać się do jedego z dwunastu punktów na świecie (Ankara, Mombasa, Abidjan, Duala, Bombaj, Kolombo, Rio, Bogota, Guatemala, Maksyk, Richmond, St. Louis) i tam próbować swych sił. Za przejazd oczywiście płacisz — cena zależy od odległości.

Podczas podróży docierają do ciebie depesze z propozycjami transakcji. Tak więc, gdy proponują ci dostarczenie herbaty za trzy miesiące, nie wahaj się ani chwili. Ceny są zwykle bardzo korzystne, a ilość herbaty ustalisz sam. Jeżeli natomiast nie lubisz być związany kontraktami, to nie zawieraj ich. Gra stanie się odrobinę trudniejsza, ale za to dużo ciekawsza.

Dostajesz także depesze mające charakter informacyjny. Są to wiadomości o aktualnych wydarzeniach na całym świecie — wojnach, zmianach cen, zamachach stanu itp. Dane te ułatwiają „wyczucie" rynku i odpowiednie do tego postępowanie.

Na plantacjach spędzasz tyle czasu co w podróży, tracisz za to dużo więcej sił. Tu bowiem kupujesz **(LANDKAUF)** działki, mające zapewnić ci odpowiednio wysoką produkcję. Po zasianiu **(ANBAU)** możesz oczywiście przeprowadzić ewentualne reformy **(LANDREFORM)**, czego jednak ze względu na bezpieczeństwo nie doradzam. Ciesz się tym, co masz.

Na samej plantacji do dyspozycji jest sklep **(MARKT)**, gdzie zaopatrzysz się **(ANKAUF)** w cztery podstawowe rodzaje nasion: kawę, herbatę, kakao i tabakę. Tam też sprawdzasz terminy dostaw **(TERMINE)**, z których niewywiązanie się grozi poważnymi karami.

Tania siła robocza **(ARBAITER)**, zwana powszechnie pracownikami, to najmniej pewna część działalności. Jak na głąbów przystało, ciągle strajkują i są bardzo przekupni. Kupić jest ich łatwo **(EINSTALLEN)**, jeszcze łatwiej oszukać na wynagrodzeniu **(LOHNHÖME)**.

Ci, którzy zaliczają się do arystokracji Vermeera i cierpią na chroniczną nadwyżkę finansową, mogą zająć się kolekcjonowaniem obrazów. Dostępne są dzieła malarzy z okresu impresjonizmu, baroku, klasycyzmu i inni. Aby zakupić obraz, wystarczy pojechać w odpowiednim czasie na aukcję do jednego ze sławnych miast europejskich: Paryż, Amsterdam, Lisbona, Berlin, Bonn i Londyn. Mając dużo pieniędzy i czasu przelicytujesz nawet najbardziej zaciekłych kolekcjonerów, stając się znanym i cenionym handlowcem-arystokratą.

Przy odrobinie szczęścia kupisz nawet obraz samego Vermeera!

Łukasz Czekajewski

Firma: Ariolaaoft
Rok produkcji: 1987
Komputer: Commodore, Atari, Amstrad

GRYZOR



Zdjęcie: Commodore

Zawsze wydawało mi się, że w Gryzora jestem najlepszy. I nie dziwota — trzy lata praktyki to nie byle co. Każda minuta gryzorzenia sprawiała mi olbrzymią radość. Czasem też przychodził do mnie ktoś, przed kim mogłem zaprezentować swoje umiejętności. Nadszedł jednak dzień, który przyniósł diametralną zmianę...

Nie wierzyłem własnym oczom. Przetarłem je — nie pomogło. Puknąłem się w głowę lekko, potem mocniej. Też nic. Widok wciąż ten sam.

Na komputerze pogrywała dziewczyna. W Gryzora była niesamowita. Przechodziła w sześć minut wszystkie levele, w porywach nie tracąc nawet jednego życia. Kilka minut i byłem oświecony — znałem jej imię i wszystkie tajemnice gry. Ponieważ sam jestem tylko zwykłym wklepywaczem, pozwólmy Monice przemówić:

„Sterujemy komandosem, którego zadanie jest proste a serce prawe. Przypadek to więc dość osobliwy, acz pozytywny wielce. Aby za bezbronnego nie uchodzić, mamy karabin i granaty. Na początek to wszystko.

Najważniejsze: co na ciebie czyha, nieostrożniku? Najpierw i najczęściej żołnierze. Okrutni mordercy: plują pociskami, skradają się, bombardują, biegają, jeżdżą, skaczą, kopią.

Kolejne utrudnienie: teren. Jest naprawdę tak wybrany, by zabić cię było łatwo i abyś zabijać nie mógł. W bagnach ujrzysz swą śmierć, z pagórka sfrunie na cię wróg, z groty wyleci granat a z drzewa spadną bomby. Na moście leżą uzbrojeni siepacze, pod nim zaś na sygnał czekają ładunki wybuchowe.

Nie przypadkiem cel gry na końcu podaję, jak deser po obiedzie. Mimo że etapy różnią się od siebie znacznie, cel pozostaje ten sam. Zabić, zniszczyć, przeżyć — reszta pozostaje w rękach Sił Wyższych.

Ponieważ najprawdopodobniej już więcej nie usłyszymy się, pozostawiam zdanie, które jest moim przewodnikiem w każdej strzelaninie: »Nie istnieje bariera nieskończenie ostateczna; nie istnieje nic, co nie może się zmienić — Tanith Lee«.

Lavender Blue

Firma: Ocean
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Amiga, Atari ST

AMIGA ACTION

Cena: 1.95 £
Stron: 90
Adres:
Interactive Publishing Ltd.
"Europa House"
Adlington, Macclesfield
Cheshire, SK 10 4NP

Człowiek charakteryzuje się tym, że kocha oglądać rzeczy ładne, kolorowe i (a może przede wszystkim) świecące. Inteligentni wykorzystywali to handlując z Murzynami i Indianami, podobnie jak teraz korzystają z tego wydawcy gazet.

Tendencję różnych magazynów do wzbogacenia szaty graficznej widać szczególnie w wydawnictwach zachodnich, aczkolwiek i w Polsce nie jest to już rzadkością. Oczywiście nic za darmo — jeżeli więcej zdjęć, rysunków i grafiki, to mniej tekstu. Tak też się dzieje.

„Amiga Action" to pismo na pewno bardzo dobre. Buńczuczna reklama widniejąca na okładce: 100% koloru, 100% o Amidze, 100% zabawy, jest spełniona w 100 procentach. Dlatego też „Amiga Action" to jeden z najlepiej sprzedających się magazynów, nie tylko wśród amigowców.

Jak już wspominałem, zwabić musi coś świecącego — błyszczy więc jak latarnia morska lakierowana, kredowa okładka. A na niej wszystko, co może zachęcić potencjalnego nabywcę do kupna: zdjęcia, tytuły gier, zapowiedzi. Graficy pomyśleli także o odpowiednich współgrających z całością rysunkach.

W środku też dość ciekawie. W numerze jest średnio 20—30 opisów, w większości do gier nowych. Zdarzają się także powroty do programów starych, oczywiście nie bez powodu. Stworzono bowiem rubrykę o nazwie GTGA (Give The Game Away), która zamieszcza wszelkie porady i pomoce dotyczące najróżniejszych gier.

Rasowe opisy nie są najwyższego lotu. Autorzy idą z reguły na łatwiznę, wiedząc, że wzrok czytelnika i tak bardziej przyciągają liczne zdjęcia niż tekst. Piszą więc mało, zwięźle i najczęściej nie na temat. Od czasu do czasu zdarzy się jakiś wyjątek, ale bardzo rzadko.

Dużym błędem redaktorów „Amigi Action" jest niezamieszczanie przez nich żadnych map. Pismo staje się przez to odrobinę mniej atrakcyjne, trochę jednostajne. Nawet liczne reklamy firm wysyłkowych, softwarowych i innych nie zakłócają tej monotonii. Próbą urozmaicenia są zamieszczane wywiady i rozmowy z różnymi znaczącymi osobami czy też zwykłe komiksy. Pewien niedosyt jednak pozostaje.

Cena pisma jest adekwatna do jakości i objętości. Używając typowo polskiego określenia, dla przeciętnego Anglika jest to wydatek nieduży. Dla Polaka natomiast będzie jeszcze długo irracjonalny.

A może nie? No, cóż, „pożyjemy, zobaczymy" — jak powiedział ślepy...

Łukasz Czekajewski



OPERATION STEALTH



W chwili gdy moje buty dotknęły puszystych dywanów w hotelowym hallu, podszedł do mnie boy i wręczył mi paczkę sera Camembert.

„Ani chybi coś z centrali" — pomyślałem. *„Oglądają zbyt dużo filmów z Bondem. Szkoda tylko, że nie zaopatrują mnie tak jak słynnego 007"*. Niestety, ale fantazja Charliego — naszego technika — kończy się na coraz to oryginalniejszych sposobach wysyłania listów. Charlie wciąż udoskonala sposoby ukrywania „różnych dziwnych" przedmiotów przed oczami celników. Raz doszło nawet do tego, że rodzimy agent nie mógł potem dojść, w której części walizki schowane są tajne instrukcje...

W serze była zatopiona plastikowa torebka z biletem lotniczym, z wypisanym w rogu numerem: **1630389**. To z kolei pomysł szefa — jak najmniej na piśmie, a jeżeli już, to tak, aby osoby postronne tego nie zrozumiały. Przejrzałem bilet: odlot o 21.00 z Orly do Waszyngtonu, status O.K., linia Air France, lot 128, klasa turystyczna (aby nie rzucać się w oczy). Wszystkie te informacje znaczą jedno: o **16.30** mam być w pokoju **389**, zapewne w Kwaterze Głównej. A więc muszę jechać prosto z lotniska — jak będzie korek, to nie zdążę.

Na szczęście nie było...

Szef nie lubił owijać w bawełnę, co nie znaczy jednak, że wszystko mówił od razu. Na początku spytał:

— „Co wiesz o Stealth?"

— „Tylko tyle co z gazet" — odpowiedziałem. — „Supernowoczesny bombowiec taktyczny, doskonale uzbrojony i niewykrywalny dla radaru. Kosztuje miliard dolarów".

— „Tak, to jeden z siedmiu cudów świata" — błysk w oczach szefa był prawie niewidoczny. — „Dobry pilot Stealtha może zestrzelić popiół z papierosa przechodnia z odległości trzech kilometrów. Do niedawna jeden Stealth był testowany w Miramaar, przez chłopców z Top Gun. Mieli małe trudności w pilotażu, no wiesz, coś z aerodynamiką".

— „Dobra, w czym problem" — wykrztusiłem wreszcie.

— „Jeden z prototypów zaginął. W jakiś sposób nieznany pilot przedostał się do szatni, ogłuszył pilota szykującego się do startu, podjechał do samolotu samochodem służbowym, wsiadł i poleciał. Cóż, jak sam powiedziałeś, F-19 Stealth jest niewykrywalny dla radaru..."

— „Są jakieś podejrzenia?"

— „Tłuściochy z Białego Domu oskarżają Rosjan. Ale wiesz, jak to jest, dla nich winny jest zawsze ten sam. Tylko paragraf się zmienia. My wiemy na pewno, że samolot wylądował w Santa Paragua, w takim małym państewku. Zrywa stosunki dyplomatyczne z kim popadnie. Jest tam jeden z naszych agentów. Z jego raportów wynika, że ma coś ciekawego. Skontaktujesz się z nim po przylocie".

— „Fajnie jest, mam tam lecieć z pustymi rękami?" — zaryzykowałem i od razu tego pożałowałem. Szef miał minę impotenta złapanego na gorącym uczynku.

— „Jak trochę urośniesz, to mnie będziesz uczył" — zachrypiał i wykrzywił się strasznie. — Masz nową teczkę od Charliego, tylko nie zgub".

I pomyśleć, że to miał być dowcip. Dla świętego spokoju zaśmiałem się jednak i szybko wyszedłem.

* * *

Pierwsze kroki stawiasz na lotnisku w Santa Paragua. Startujesz za pomocą joysticka lub myszy, przy czym ten drugi instrument wydaje się być dużo lepszy. Jeden z przycisków służy do sterowania człowiekiem, drugi do wydawania mu poleceń. Są to:

EXAMINE — badanie nieznanych przedmiotów,
TAKE — podnoszenie lub wyjmowanie potrzebnych rzeczy,
INVENTORY — tak jak i w innych grach, pokazuje zawartość kieszeni,
USE — używanie przedmiotów, np.: aby wpiąć kwiat w klapę marynarki, trzeba najpierw wybrać **USE**, wskazać kwiat, a następnie marynarkę,
OPERATE — służy do wykonywania czynności charakterystycznych dla danych przedmiotów, np: otwieranie walizki,
SPEAK — konwersacja, możliwa jedynie z żyjącą osobą.

Na zakończenie jeszcze kilka rad dla przyszłych szpiegów:

— Na lotnisku należy kupić gazetę w automacie (moneta leży w zwrocie) i przeczytać, z jakim krajem Santa Paragua nawiązała stosunki dyplomatyczne. Potem trzeba pójść do łazienki, otworzyć walizkę, otworzyć skrytkę i sfałszować czysty paszport. Potem już bez problemów przejdziesz i kontrolę celną i wścibską panią witającą gości.

— W jaskini pod tobą zakopany jest kilof, który pomoże ci przeciąć liny i wydostać się na zewnątrz.

— Koło hotelu warto kupić bransoletkę od dziadka.

— W każdej chwili miej oczy nawet w guzikach koszuli, bo w trumnie widoki są mało ciekawe.

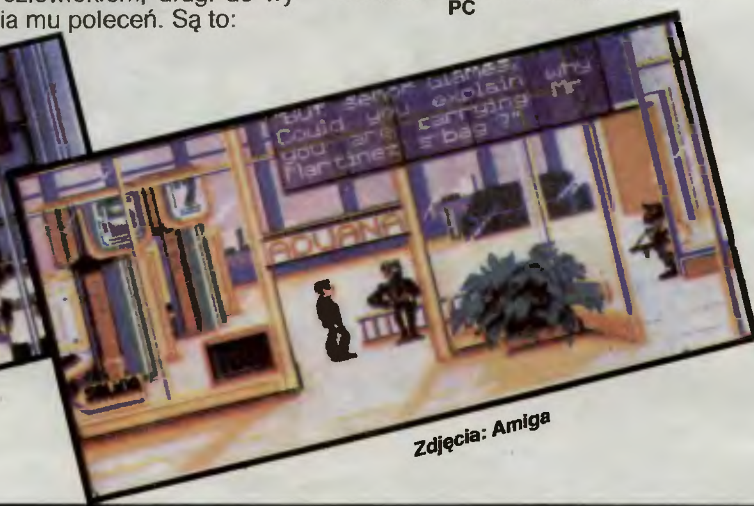
Cała redakcja Top Secret życzy wszystkim powodzenia! Może uda się Wam to, do czego my nawet w niewielkim stopniu się nie zbliżyliśmy. Zanim zasiądziesz do gry, pamiętaj o jednym: „rząd amerykański nic nie wie o twojej akcji i w razie jakichkolwiek komplikacji zapomni o tobie". A to może oznaczać tylko jedno...

Z-Bójek

Firma: U.S. Gold + Delphine
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga, Apple, IBM PC

LUDLUM FORSYTH MacLEAN KRAŚKO





Zdjęcia: Amiga

FIRMY FIRMY FIRMY

W odpowiedzi na błagania wielu naszych korespondentów zamieszczamy adresy firm komputerowych od litery **A** do **E**. W następnych numerach postaramy się zaprezentować kolejne firmy.
Przestrzegamy jednak przed wysyłaniem do tych firm listów z prośbami o programy — działania te nie przyniosą efektu...

Access Soft.
545 West 500 South
Suite 130
Bountiful, UT 84010

Accolade
550 South Winchester Blvd
San Jose, CA 95128
Actionware
38 West 255 Deerpath Road
Batavia, IL 60510
Activision
2885 Bohannon Drive
Menlo Park, CA 94025
AD LIB Inc
220 Grande-Allee East
Suite 960
Quebec, B.C., Canada
U5J 4M5
Advanced Gravis Computer Technology Ltd.
7033 Antrim Avenue
Burnaby, B.C., Canada
U5J 4M5
Anco Soft.
PO Box 292
Burgettstown, PA 15021
Artworx
1844 Penfield Road
Penfield, NY 14526
Atari
1265 Borregas Rd.
Sunnyvale, CA 94086
Avalon Hill Game Company
4517 Harford Rd.
Baltimore, MD 21214
Bethesda Soft.
15235 Shady Grove Rd.
Suite 100
Rockville, M
Blue Lion S
90 Sherman
Cambridge,
Britannica
345 Fourth S
San Francis
Broderbun
17 Paul Driv
San Rafael,
C2 Simulat
16081 Sherl
Huntington
Californ ia
780 Montag

Hyperborea

Wiatr mocno smagał twarz czarnobrodego mężczyzny, który stojąc na szczycie fortecznej wieży, spoglądał na lasy ogromne u stóp swoich. Patrzył na krainę Hyperboreą zwaną. I zapragnął zbudować imperium. Imperium Nemedii.

W niedostępnych, dzikich górach, na granicy Nemedii i Asgardu, miał swe wśród lasów zagubione siedziby lud bitny, acz liczebności niewielkiej. Straszne to było plemię. Okrutne i barbarzyńskie. Ukryci w posępnych warowniach spędzali zimę na licznych grach siłowych, by wiosną ruszyć w łupieżczy tan i ociekając krwią wrogów radować się ze zwycięstw kolejnych.

Lecz i dla ludu tego, Cymmeryjczyków noszącego miano, czasy ciężkie nastały. Oto król Nemedii imperium swe powiększyć zapragnął i do wyprawy wielkiej armię swą gotował. Wojenny duch począł w powietrzu się unosić. Przeto ludy, które napaści zbrojnej się obawiały, w skrytości wielkiej sojusz wojenny zawiązały, by wrogiej sile przeciwstawić się łatwiej.

Przybyli zatem, w tajemnicy wielkiej, wodzowie księstw i plemion okolicznych do twierdzy Agohna, króla Aquilonii. Tam to, w sekretnej komnacie, zawiązany został sojusz, który potomni zwykli nazywać Układem Sprawiedliwych. Falagos, książę Poitain, Therak, książę Asgardu i Conan, wódz Cymmeryjczyków, złączyli swe wojska z siłami Agohna, by wspólnie Nemedii opór stawić.

Niestety! Szpiedzy imperium spisek wykrywszy, w zamachu okrutnym nić żywota Agohna przecięli, Conan morderców odszukawszy i przykładnie ich ukarawszy, za zgodą ludu Aquilonii, na tronie książęcym zasiadł. Rządy jednak swoje od wyprawy wojennej rozpoczął, gdyż wojska Vanaheim, z Nemedią sprzymierzone, na Asgard ruszyły, spustoszenie czyniąc wielkie i krew ludu niewinnego przelewając.

Tak oto bóg wojny zapukał do bram Hyperborei.

Mamy oto przed sobą nietypową grę taktyczną. Niekonwencjonalne miejsce akcji i specyficzny charakter opisywanego konfliktu czynią tę grę bardziej interesującą od dziesiątek innych gier taktycznych. Fakt, iż wszystkie instrukcje są w języku polskim uatrakcyjnia grę.



Zdjęcie: Atari

Dwaj gracze, mając do dyspozycji oddziały zbrojne (konnica, piechota, katapulty itp.), starają się rozstrzygnąć konflikt wojenny na swoją korzyść.

Król Aquilonii ma do swojej dyspozycji oddziały Asgardu (słynące ze świetnej jazdy uzbrojonej w łuki), Cymmeryjczyków (bardzo duża siła bojowa), łuczników z Poitain oraz rdzenne oddziały Aquilonii.

Imperium Nemedii korzysta z usług toporników z Vanaheim (duża siła bojowa), kuszników z Ophir oraz najemników z królestwa Koth.

Oddziały mogą występować w czterech różnych formacjach, których odpowiednie zastosowanie ma duże znaczenie w trakcie prowadzenia walki.

W formacji marszowej punkty ruchu wzrastają o 50%. Formacja ataku dodatnio wpływa na skuteczność. Analogicznie działa formacja obrony. Oddział pozostawiony w obozie, z dala od działań wojennych, zasilany jest przez świeżo zwerbowanych żołnierzy (w ten sposób wzrasta jego liczebność, siła bojowa oraz kondycja).

Efektywność oddziału zależy od terenu, na jakim znajduje się tenże. Konnica i ciężka piechota najlepiej sprawują się na terenie odkrytym. Lekka piechota bardzo skutecznie atakuje ze wzgórza.

Katapulty, będące na wyposażeniu armii, nie mają dużego znaczenia w trakcie wojny. Są przydatne jedynie w czasie niszczenia fortyfikacji, które obsadza przeciwnik, nie powodując jednak strat w ludziach.

Wszystkie informacje, które Wam przekazałem, są bardzo pomocne w trakcie gry. Należy jednak pamiętać, że drogą do zwycięstwa jest przede wszystkim właściwa taktyka.

Powodzenia i niech bogowie mają Was w swej opiece.

Diabeł

Firma: 776
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari

THE LAST NINJA 2

Shogun Kunitoki udawał. Widząc, że nie pokona tak dobrze walczącego ninja, postanowił zainscenizować swą śmierć. Po kolejnym ciosie złapał się za brzuch i upadł. Udało mu się. Dla ninja Kunitoki był już trupem.

Dla autorów z firmy System 3 natomiast stało to się jedynie wygodnym pretekstem. Wykorzystując jawne oszustwo Kunitoki, postanowili dać ninja kolejną szansę. Nazwali ją The Last Ninja 2.

Jak zwykle, ninja znajduje się na zupełnie obcym sobie terenie, bez broni i nadziei na pomyślność. Jest to Nowy Jork i jego „okolice". Zaczynasz w Central Parku, gdzie oczywiście zupełnie przypadkiem znajduje się prawie wszystko co potrzebne w walce: kanapki, szurikeny, kij, nunczako i inne akcesoria. Pozostałe bronie oraz niezbędne przedmioty będą rzecz jasna do znalezienia w następnych etapach.

Shogun Kunitoki ukrywa się w odległej posiadłości, zbudowanej w niedostępnych górach. Zanim tam dotrzesz, czeka cię pięć trudnych sprawdzianów, które wykażą, czy zasługujesz na spotkanie z Shogunem. On bowiem do pojedynku z tobą jest doskonale przygotowany.

Już na pierwszy rzut oka (możliwe są tylko dwa) widać perfekcyjną grafikę. Tutaj kilka głębokich ukłonów dla grafików, którzy z powodzeniam kontynuują chlubne tradycje z pierwszej części gry. Będą więc widoczne wszelkie szczegóły, od klamek przy drzwiach aż po sznurowadła w butach. To wszystko zaś osadzone jest w świetnej oprawie kolorystycznej. Superwierna grafika jest na takim poziomie, że skłoniło to naszego „Pegaza" do zrobienia perspektywicznej mapy. Przydatność tego rodzaju plansz ocenicie sami. Dla mnie osobiście jest to istny raj na ziemi.

Wszystkie dane dotyczące pierwszych trzech etapów znajdziecie na mapie. Tam też figurują zdjęcia i dokładne porady, jak ukończyć każdy z trzech poziomów. Powinniście jeszcze wiedzieć, że gwiazda na mapie oznacza nieprzyjaciela. Przyjaciela nie spotkasz żadnego — no chyba że już w The Last Ninja 3. Ale przedtem za dwa miesiące zaprezentujemy kolejne trzy kończące grę etapy.

Łukasz Czekajewski

Firma: System 3
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC

LAST

NINJA 2



LEVEL 1:

Central Park

Niefortunnie znajdujesz się na scenie, z której pozornie nie ma żadnego wyjścia. Nie trać nadziei — pokonaj strażnika w sąsiedniej komnacie (przejście za kurtyną) i zbij pięścią mrugający przycisk (1). Gdy powrócisz na miejsce startu, zobaczysz otwarty właz (2). Wskocz do niego — znajdziesz się na dole. Tutaj skieruj się w lewą stronę, gdzie leży klucz (3). Weź go i wyjdź na ulicę. Pójdź w lewo, obezwładnij policjanta i przedostań się niżej. Tam w koszu na śmieci znajdziesz gwiazdki do rzucenia (4). Pobiegnij szybko ścieżką w bok, omiń sprytnie nożownika (5) i weź napotkany dalej manuskrypt (6). Po siatce podciągnij się na ścieżkę, przejdź nią dalej, przeskocz przepaść i podnieś kij (7). Nie tracąc czasu wróć z powrotem, oszukaj ponownie nożownika, pobiegnij w prawo, a potem w dół. Zabij strażnika i wejdź do jednej z ubikacji. Tam leżeć będzie połowa nunczako (8). Skonfiskuj ją, pobiegnij ścieżką do góry, nie zapominając o zabraniu po drodze hamburgera (9). W innej ubikacji będzie leżała druga część nunczako (10). Teraz możesz już udać się do bramy (11) i otworzyć ją kluczem. Idąc dalej przyjdzie ci przeskoczyć łódkę (12) i uniknąć natarczywych pszczół (13). To drugie robisz biegnąc szybko ścieżką wiodącą w prawy górny róg ekranu. Tam (14) oddasz długi skok na wyspę, gdzie przy użyciu kija pchniesz łódkę (15). Nie czekając długo skocz z powrotem na ląd, ucieknij pszczołom i skieruj się drugą ze ścieżek do góry. Jeżeli przeskoczysz rzekę, z międzylądowaniem na płynącej wolno łódce (16), to ujrzysz napis: The City Streets.



Zdjęcia: Commodore

LEVEL 2:

The City Streets

Na dobry początek zjedz hot-doga (1). Gdy poczujesz się lepiej, odbądź długą drogę do sklepu (2), uważając, by ulicę przechodzić tylko na zielonym świetle. Kopnij drzwi i wejdz do srodka, skąd zabierzesz miecz (3). Następnie biegnij w stronę spoczywającego kilka komnat dalej pijaka (7), uważając na kobiety rzucające garnkami (4) i (6). Nie zapomnij też zabrać soczystej zapiekanki (5). Pijakowi odbierz butelkę (7), uciszywszy przedtem nerwowego policjanta. Udaj się następnie do góry i z małego składziku na koncu drogi zabierz klucz do włazu (8). Teraz spójrz dokładnie na mapę i kierując się nią pobiegnij do punktu (9), gdzie przy użyciu klucza otworzysz właz, ktorym zejdziesz do kanałów.





LEVEL 3:

The Sewers

W tym etapie ważne jest, by nigdy nie wchodzić do czarnych drzwi — tam czeka cię pewna smierc. A więc, najpierw biegnij ochoczo po klucz (1), gnębiąc po drodze napotkanych wrogów. Potem odszukaj właz (3), przez który przedostaniesz się na niższy poziom. Uważaj na pająka (2) i na fałszywe drzwi (4). Na dole nie daj się szczurom (5) i pojdź do komnaty z numerem (6). Tam wetknij zdobytą wcześniej butelkę w pochodnię i odważnie pojdź z nią na aligatora. Jeden dobry strzał wystarczy, by ukończyć etap.

Pegaz Ass '90

THE NIEŚMIERTE

Pozdrawiamy wszystkich komputerowych morderców. Jeżeli nie chcecie co chwila oglądać napis *Game Over* na ekranach waszych monitorów, skorzystajcie z naszych informacji. A jest w czym wybierać!

W tym numerze prezentujemy dokładną instrukcję jak wpisywać Poke'i na Atari XL/XE. Następnym razem zamieścimy analogiczne wprowadzenia dotyczące innych komputerów: Amigi, Commodore, Spectrum i Amstrada.

Specjalny prezent dla Commodorowców — unikalne nieśmiertelności do gier całodyskowych. Programu „Disk Searcher" szukajcie w „Bajtku" nr 2/91.

Nasza prośba o ułatwienia do gier spotkała się z niebywałym oddźwiękiem. Nie możemy zmieścić wszystkich nadesłanych Poke'ów w Top Secret 3. Aby to zrobić, musielibyśmy przeznaczyć na nie połowę pisma. Czekamy jednak z niecierpliwością na kolejne ułatwienia. Gorące podziękowania za nadesłane Poke'i dla: Krzysztofa Karpety (ZX), Danvisa (ZX), Adama Jasierowskiego (ZX), Wojciecha Gągały (ATARI) i Krzysztofa Prusika (AMSTRAD). Do zobaczenia za dwa miesiące!

Amstrad

Ball Crazy

BALL.PGM, łańcuch 3E, **OA**, 32, D9, 17. Wartość **OA** zamienić na liczbę żyć. Następnie znaleźć 3E, **O6**, 32, DF, 17, gdzie w miejsce **O6** wpiszesz ilość rakiet.

Inny sposób to znaleźć 3A, D9, 17, **3D,** 32, D9, 17 i w miejsce **3D** wpisać OO. Potem znaleźć CA, DO, OE, **3D,** 32, DF, 17 gdzie **3D** zamienisz na OO.

Commando

W pliku **COM2.BIN** znaleźć łańcuch (HEX): 3E, **O5,** 32, 66, EF, 3C, 32, 67. W miejsce **O5** wpisać ilość żyć, np. FF.

Cybernoid

W pliku **CYBER.1** znaleźć: 3E, **O4,** 32, A5, 16, 21, CB, 16. W miejsce **O4** wstawić ilość żyć np. AF. Inny sposób: 35, 1E, 2O, CD, 5D zamienić na OO, 1E, 2O, CD, 5D, co daje nieśmiertelność

Who Dares Wins II

W loaderze dopisać POKE 24769,0 — nieśmiertelność

Zorro

W pliku **ZORRO.BIM** w łańcuchu 3A, 26, 55, **3D** w miejsce **3D** wpisać OO

Amiga

Impossible Mission II: loader zastępujący oryginalny fot. 1

```
 10 T=0: DIM CHEAT%(1024)
 20 FOR X=0 TO 157
 30 READ B$:B=VAL("&H"+B$):CHEAT%(X)=B:T=T+B
 40 NEXT X
 50 IF T<>1839591& THEN PRINT "ERROR":STOP
 70 C=VARPTR(CHEAT%(0)):CALL C(SADD("I-M2"+CHR$(0)))
 80 REM ****************************************
110 DATA 48E7,FFFE,6100,00DC,222F,0040,243C,0000
120 DATA 03EE,4EAE,FFE2,4A80,6730,2F00,613C,22FC
130 DATA 0000,03F3,4299,4291,5299,4299,4299,2203
140 DATA 0441,0024,E489,22C1,22FC,0000,03E9,2281
150 DATA 6100,00B2,221F,4EAE,FFDC,224E,2C78,0004
160 DATA 4EAE,FE62,4CDF,7FFF,4E75,41FA,0004,43FA
170 DATA 00CA,3219,D2C1,4A19,66FC,2609,9688,5E83
180 DATA 0243,FFFC,2248,21BC,0000,03F2,30FC,4E75
190 DATA 48E7,8080,615C,4EAE,FFC4,41FA,0072,7620
200 DATA 6162,4EAE,FFCA,41FA,0066,7601,7ED6,6156
210 DATA 49FA,0088,321C,47F4,1000,220B,4EAE,FF6A
220 DATA E588,2240,5889,7000,7200,301C,0380,670E
230 DATA E248,4840,301C,0880,001E,6702,321C,2049
240 DATA D1C0,30DC,51C9,FFFC,B9CB,66DA,4CDF,0101
250 DATA 4ED1,2C78,0004,43FA,0036,7000,4EAE,FDD8
260 DATA 2C40,4E75,7ED0,2200,2408,4EF6,7000,496E
270 DATA 7365,7274,2067,616D,6520,6469,736B,2061
280 DATA 6E64,2068,6974,2052,4554,5552,4E00,646F
290 DATA 732E,6C69,6272,6172,7900,000C,8194,0000
300 DATA 81AC,3F3C,81AE,0000,696D,3200
```

Atari

zagadka

NIE-ŚMIER-TEL-NOŚ-CI

Skała była szara, mokra i śliska, od samego patrzenia w dół nietrudno było spaść z wrażenia, a on zsuwał się po niej błogosławiąc każdą szczelinę, o którą mógłby się zaczepić. Nie odczuwał emocji, w jego żyłach płynęła czyściutka adrenalina. Wiedział tylko, że oni są tam, na górze, i idą za nim, nie mając bynajmniej zamiaru objąć go czułym ojcowskim gestem i pocałować w czoło. Dlatego schodził poruszając się tak precyzyjnie i dokładnie, jak gdyby od tego zależało jego życie. Gdyż tak właśnie było.

Nie usłyszał żadnego ze strzałów — wszystkie jego zmysły skupione były w palcach, rozpaczliwie szukających oparcia. Pierwszy pocisk przeleciał daleko, drugi odbił się rykoszetem tuż koło jego głowy, trzeci trafił idealnie w ciemię, szczęśliwie nie dając swej ofierze czasu na odczucie potwornego bólu, jaki zwykle towarzyszy rozrywaniu czaszki przez kulę kalibru 11.43 mm.

Oderwał się od skały. Przez chwilę, jakby się wahał, zawisł w powietrzu, a potem poleciał bezwładnie i martwo w dół. Wstrząs przy upadku 110-kilogramowego ciała z wysokości 60 metrów rozkołysał wierzchołki pobliskich świerków i ekran wypełniał już tylko nienaganny graficznie napis „GAME OVER", górujący swą pyszną krwistą czerwienią nad rozrzuconymi żałośnie szczątkami czegoś, co było kiedyś bohaterem gry.

JAK TEGO DOKONAĆ?

Nie oszukujmy się — najczęściej właśnie w taki lub bardzo podobny sposób kończy się kolejna próba przejścia nowej gry. Kiedy zadanie postawione przez autora programu zaczyna przekraczać ludzkie możliwości, a nie posiadamy w kręgu swoich znajomych Batmana, He-mana, Supermana ani sami żadnym nieprzeciętnym-manem nie jesteśmy, pozostaje chyba tylko usiąść i wyć.

Pewną pociechę stanowi fakt, iż istnieje grupa ludzi, który widzą w swoim Atari nieco więcej niż tylko konsolę do podłączenia joysticka. Przeważnie oni są autorami tzw. nieśmiertelności do gier, co nierzadko bywa okupione zarwaną nocą (nocami) i podkrążonymi oczyma. Nie uważaj bynajmniej korzystania z efektów ich pracy za brak ambicji, potępiamy raczej narkomanów całą młodość spędzających na zbieraniu doświadczeń życiowych w drodze do ukończenia „Who Dares Wins I". (Jeśli nie odchodzi się od komputera, to jak zejść do kiosku i kupić „Top Secret"? Swoją drogą to chyba całkiem niezły argument dla prenumeratorów...) A przecież można i prościej, i skuteczniej.

Dziś pragniemy wyjść naprzeciw wszystkim tym, którzy zasypują nas listami z jednym tylko dyżurnym pytaniem: jak to zrobić? Najpierw, jak żyć wiecznie...

...mając stację dysków

właściciele chociażby starej „1050" czeka o połowę mniej kłopotów, niż nieszczęśników „męczących" magnetofon. Sprawę komplikuje jedynie fakt, iż dysk może być zapisany w trzech zasadniczo różnych gęstościach, ale w końcu nie takie problemy kończyły tragicznie po pojawieniu się na naszej drodze, nieprawdaż?

Najlepszym chyba możliwym sposobem jest użycie monitora dyskowego „Watson", firmowanego przez „JBW". Należy założyć specjalny roboczy dysk, na którym będą poprawiane programy, następnie sformatować go w pojedynczej lub rozszerzonej gęstości i nagrać tam „Watsona". Uwierz mi, Czytelniku, że dużo prościej jest skopiować grę z podwójnej gęstości na „rzadszą" i wtedy ją modyfikować, niż oszczędzić sobie tego i użyć „Disc Wizarda II" (ogłaszam konkurs z nagrodami na program bardziej uciążliwy podczas pracy).

Kiedy już przygotujesz wszystko, uruchom „Watsona". Potem kolejno:

SHIFT — CONTROL — D — wyświetlony zostanie katalog.

RETURN — po wybraniu programu do obróbki.

SHIFT — CONTROL — S — opcja „szperania". Wpisz poszukiwany fragment kodu i naciśnij **RETURN.**

CONTROL — SPACJA — po odnalezieniu tekstu ta kombinacja umieszcza kursor na jego początku i można wnieść poprawki.

SHIFT — CONTROL — P — zapisanie skorygowanej gry na dysk. Jeżeli masz jeszcze jakieś programy do zmiany, wróć do katalogu, jeśli nie, to **RESET** i... **OPTION** — po wczytaniu „nieśmiertelnej" gry świat leży u Twoich stóp!

Nieco trudniejsze zadanie mają ci, którzy chcą być niezniszczalni

...mając magnetofon

należy skorzystać z programu typu „Zamiana napisów" („Bajtek" 7/87 lub 11/88). W tym przypadku po załadowaniu gry do pamięci zostaniesz zapytany o stary i nowy kod, następnie mini-monitor sam go odnajdzie i poprawi bez ingerencji użytkownika. Komfort rozwiązania jest jednak szalenie iluzoryczny, gdyż później rozpoczyna się dłuuugie i upojne oczekiwanie na zapisanie i powtórne wczytanie do pamięci wersji „unlimited life", przy czym, jak mawiał pewien nałogowy gracz, ładowanie z magnetofonu przypomina prowadzenie ciąży wysokiego ryzyka. Inna sprawa, że duża część tych dłuższych, a więc tych lepszych gier, przy stosowaniu tej metody za żadne skarby świata nie chce zmieścić się w pamięci. Ale zawsze można przecież zgrać od szczęśliwego kumpla ze stacją dysków (jeśli się zgodzi).

W przypadku posiadania systemu TURBO, program typu monitor znajduje się czasem na kasecie systemowej. Jego działanie powinno być opisane w instrukcji obsługi.

A teraz...

...mając to za sobą

możemy zmienić zakończenie naszej dramatycznej historii:

...oderwał się od skały. Przez chwilę, jakby się wahał, zawisł w powietrzu, a potem poleciał bezwładnie i martwo w dół. Wstrząs przy upadku 110-kilogramowego ciała z wysokości 60 metrów rozkołysał wierzchołki pobliskich świerków. Westchnąwszy głęboko wstał, otrzepał ubranie z piasku i pewnym, wyćwiczonym ruchem wyciągnął

ENIES

Mausera Magnum z magazynkiem pełnym pieszczotliwych kul kalibru 0.45 cala. Strzelał bez większych skrupułów, raz po razie. W jego oczach nie było cienia litości, kiedy czterej agenci rozprysnęli się na wyjątkowo twardej ziemi u podnóża skały. Odwrócił głowę i rozpierany dumą patrzył na obwieszczający zwycięstwo napis

„Mission complete"

Master the Player

Programy należy wgrywać na mini asembler od adresu 4000H (wszystkie liczby heksadecymalnie). Wartości do umieszczenia pod adresami:

Batty Builders
41AF-63
Crystal Castle
426C-1O
427E-6B
Dan Strikes Back
60AE-EA
60AF-EA
60B0-EA
Defender
472E-FF
Frogger
40A7-FF
Gyruss
45AD-EA
45AE-EA
Panic Express
5A12-EA
5A13-EA
5A14-EA
5F12-EA
5F13-EA
5F14-EA
Pastfinder
5BA9-EA
5BAA-EA
5BAB-EA
Popeye
6576-EA
6577-EA
6578-EA
Satan's Hollow
4O47-FF

* * *

Centipede
adres 090A
C6, BE zamienić na
A9, 05
Donkey Kong
adres 101B
C6, D2 zamienić na
EA, EA
Jungle Hunt
adres 0784
C6, ZC zamienić na
EA, EA
Submision
adres 1B8B
CE, 48, 7C zamienić na
EA, EA, EA

Spectrum

Action Force II — 51905,182
Airwolf — 45982,0
Airwolf II — 53471,0
Athena — 55268,182
Aufwiedersehen Monty — 42160,201:37002,0
Barbarian III — 37430,255
Batman the Movie — 24887,105:24973,182
Bomb Fusion — 35141,183:35253,183
Boulder Dash C.K. — 25371,255
Bubble Bobble I — 43871,52
Chase H.Q. — 45221,183:34745,0
Chuckie Egg I — 42508,3
Chuckie Egg II — 35440,6
Crystal Castles — 63733,134
Cybernoid I — 28081,255
Cybernoid II — 25396,255
Dominator — 27844,0:27845,0
Donkey Kong — 33875,255
Draconus — 64215,128:62866,208
Ghouls'n Ghost — 32827,255
Gonzalezz I — 37085,183:31890,1
Gonzalezz II — 35749,183
H.A.T.E. — 53247,183
Human Killing Machine — 38748,183:40519,183
I Ball I — 43612,0:43619,0
Int. Karate+ — 31200,0
Marauder — 34231,182:26178,255
Pacmania — 35141,182
Power Boat Sim. — 38421,0:39774,50
Red Heat — 36297,183:33644,183
Rolling Thunder — 39792,135
S.D.I. — 41229,183:41302,183:46626,58
Sabotage — 33138,0
Saboteur — 29894,0
Solomon's Key — 49344,183
Street Gang — 37364,0:37365,0:37366,0:37128,0:37129,0:37130,0
Street Hassle — 49883, 255
Super Trux — 24498,134
Tank — 24629,0
Target Renegade — 62728,0:23431,255
Thunder — 59487,201
Victory Road — 34784,182
Wrigler — 50173,0

Commodore

DYSKIETKOWY POKE-r

Każdy posiadacz standardowego zestawu C64+1531, gdy chociaż raz zobaczy wieloczęściową grę dyskietkową, natychmiast zaczyna marzyć o kupnie stacji. I trudno się temu dziwić, gdyż specyficzny program użytkowy, jakim jest gra komputerowa w wersji specjalnie napisanej na dyskietkę, niemal z definicji zyskuje na jakości w stosunku do wersji taśmowej. Możliwość komunikowania się stacji dysków z komputerem w trakcie wykonywania programu owocuje grami wieloczęściowymi, często zajmującymi 2 do 4 dwustronnie nagranych dyskietek. Przy powszechnym już używaniu przez programistów przerwań graficznych powstają prawdziwe cacka, wykorzystujące hardware do granic możliwości. Kto widział w kolorach np. grę Last Ninja 2 — zgodzi się ze mną bez zastrzeżeń. Akurat tak się składa, że jej autorzy byli uprzejmi dać graczowi szansę grania w wersji „trainer", co w praktyce oznacza nieograniczoną energię bohatera i czyni o wiele realniejszym pomyślne ukończenie gry.

„Dyskietkowy POKE-r" przeznaczony jest dla graczy, którzy chcą mieć możliwość walki w grach, które bez wprowadzenia pewnych „ulepszeń" praktycznie rzecz biorąc są nie do ukończenia. Trzeba jednak sprawę postawić jasno, że jest to zabawa dla graczy znających podstawy asemblera, będących za pan brat z liczbami heksadecymalnymi oraz potrafiących robić użytek z monitora i asemblera, w które wyposażony jest cartridge typu FINAL, ale głównie i przede wszystkim z...własnej głowy. Czytelników chcących poznać te zagadnienia i pragnących stać się „włamywaczami" zapraszam do zapoznania się z cyklem moich artykułów, które są poświęcone tym problemom. Jego druk rozpoczął PMI „Komputer" w nr 5/90 i obejmuje metody i sposoby poszukiwania „nieśmiertelności", nielimitowanej energii i amunicji, zatrzymywania upływu czasu itp. Druga część cyklu poświęcona jest dokonywaniu tych samych czynności dla gier dyskietkowych oraz, co najważniejsze, przedstawia program w asemblerze, napisany specjalnie do tego celu.

Wszystkim „włamywaczom" in spe radzę rozpoczynać od poszukiwań adresu startowego oraz „nieśmiertelności" dla gier taśmowych i stopniowo, w miarę nabywania doświadczenia, przechodzić do zagadnień trudniejszych. Niezbędną do tego znajomość asemblera zdobędą przy tym mimochodem i bezboleśnie. Ci zaś z Czytelników, którzy zanotowali już pewne sukcesy w odnajdowaniu adresów startowych oraz różnych „usprawnień" do gier taśmowych, mogą spróbować swoich sił przy pracy z grami dyskietkowymi. Samodzielne i pomyślne „rozpracowanie" gry dyskietkowej świadczyć będzie o przejściu „włamywacza" na wyższy stopień wtajemniczenia w sekrety C64 i VC1541.

W „Dyskietkowym POKE-rze" podawane będą informacje nie tylko co i dlaczego zmienić w programie, ale także omawiana i uzasadniana metoda postępowania, gdy nie była ona prezentowana we wspomnianym cyklu artykułów. Da to szansę wszystkim zainteresowanym zapoznania się z podejściem do problemu i sposobem myślenia przy tego typu przeróbkach.

Operować będziemy tylko mnemonikami, podłożenie pod nie odpowiednich wartości bajtów pozostawiając zainteresowanym. Ta sama uwaga dotyczy obsługi monitora dyskowego w który wyposażone są cartridge typu FINAL. Nie jest również celowe podawanie konkretnych wartości ścieżek i sektorów, których zawartość będzie modyfikowana, gdyż gry krążące po kraju występują często w kilku wersjach.

Odszukanie odpwiednich sektorów i ścieżek jest łatwe przy użyciu wspomnianego już programu, którego obsługa jest łatwa, a jedyny kłopot to konieczność „wklepania" sporej porcji linii z DATA. Na zakończenie jeszcze kilka słów przeznaczonych dla posiadaczy Atari.

Wszystkie moje uwagi, metody i sposoby dotyczące gier taśmowych zachowują w pełni aktualność. Procesory 6502-Atari i 6510-C64 mają identyczną listę rozkazów i różnią się jedynie nieistotnymi z punktu widzenia asemblera szczegółami hardware'owymi. Zasadnicza, praktyczna różnica to sposób monitorowania pamięci komputera. Dla C64 problem ten rozwiązuje bez reszty umieszczenie w expansion port cartridge'a typu FINAL. Nie znam sprzętu Atari i nie wiem, czy istnieje podobny cartridge przeznaczony specjalnie dla niego, o możliwościach porównywalnych z FINAL. Zawsze jednak można korzystać z monitora wgrywanego do pamięci komputera, chociaż, jak pamiętam z własnej praktyki, przy ZX Spectrum jest to dość kłopotliwe. Natomiast program do przeszukiwania dyskietek, niestety, musi być napisany zupełnie od nowa przez kogoś, kto dobrze zna systemy operacyjne stacji dysków i komputera. Jak znam brać komputerową, to właśnie Atari niebawem będą taki program posiadać.

Zapraszam do wspólnej pracy nad grami „Defender of the Crown" i „Airborne Ranger".

URAN

DEFENDER OF THE CROWN

Ta nie najnowsza już (1987 r.), lecz ciągle atrakcyjna gra opiera się na świetnym pomyśle i bardzo ładnej grafice. Podstawowa trudność, jaka stoi przed Tobą na drodze do zjednoczenia Anglii, to zbyt mała liczebność garnizonu, którym dysponujesz na początku gry, wynosząca jedynie 20 żołnierzy. Zwiększenie ich liczy do 200 praktycznie wystarcza do pomyślnego ukończenia gry. Aby tego dokonać, uruchamiamy program Disk Searcher i poszukujemy na str. 2 dyskietki sekwencji bajtów odpowiadających następującym po sobie rozkazom:

```
LDA#$14
STA $0218,Y
```

Po określeniu ścieżki i sektora dokonujemy zmiany programu przy użyciu monitora dyskowego FINAL, zastępując LDA#$14 przez LDA#$C8. Jeżeli pomimo dziesięciokrotnego wzrostu liczebności garnizonu nie potrafisz ukończyć gry, to może jesteś, Czytelniku, lepszym „włamywaczem" niż żołnierzem. Aby tego dowieść, musisz odszukać lokalizację rozkazów.

```
LDA#$00
STA $0251
```

i następnie wgrać znaleziony sektor do pamięci C64, używając monitora dyskowego FINAL. Deasemblacja jego zawartości od adresu $CFEO począwszy ukazuje nam fragment programu,

```
CFEO   JMP $23D1    CFEA   ASL $2220,X
CFE3   BRK          CFED   ???
CFE4   BRK          CFEE   LDA#$00
CFE5   BRK          CFFO   STA $0251
CFE6   BRK          CFF3   STA $0252
CFE7   CLC          CFF6   STA $0253
CFE8   ???          CFF9   STA $0254
CFE9   ???          CFFC   JSR $267B
```

który musisz zmienić następująco:

```
CFEO   JMP $23D1    CFEE   LDA#$64
CFE3   LDA#$00      CFFO   STA $0252
CFE5   STA $0251    CFF3   JMP $19B5
CFE8   JMP $19C8    CFF6   STA $0253
CFEB   NOP          CFF9   STA $0254
CFEC   NOP          CFFC   JSR $267B
CFED   NOP
```

i wgrać z powrotem do odszukanego sektora. Zmiana ta powoduje, że przy każdej próbie kupna armii otrzymujesz gratis 100 rycerzy, co pozwala roznieść w proch i pył wszystkich przeciwników bez problemu. God save the king... Dla porządku podam, że poprawki do gry odszukane zostały metodą „Commando", omówioną w moich artykułach. Bardziej ambitnym i dociekliwym Czytelnikom pozostawiam sprawdzenie, jakie potencjalne możliwości kryją komórki $0251, $0253 i $0254.

AIRBORNE RANGER

Ta wspaniała symulacja pola walki swoją atrakcyjnością wykracza daleko poza strzelaniny typu „Commando" i była już prezentowana na łamach „Bajtka". O ile ukończenie pojedynczej misji na poziomie „easy" jest możliwe, to zaliczenie kampanii wojennej składającej się z 12 misji raczej wątpliwe, a ukończenie chociaż 1 misji na poziomie „hard" (najbardziej widowiskowym!) wręcz niemożliwe — przynajmniej dla przeciętnego gracza. Licznik błędow w grze symbolizują 3 kwadraty, usytuowane pionowo jeden nad drugim, w lewym górnym rogu ekranu. W miarę popełnianych błędów kolor kwadratów zmienia się na biały. Wypełnienie białym kolorem 3-go kwadratu kończy go. W tej sytuacji można założyć, że musimy szukać licznika błędów liczącego do 3. Może to być licznik liczący „w górę" lub „w dół", jednakże intuicyjnie bliższa jest pierwsza z możliwości. Tak więc w liczniku błędów powinna występować komórka pamięci, której zawartość wynosi #$00, a także prawdopodobnie obsługuje go rozkaz CMP#$03, zgodnie z najczęsciej spotykanym rozwiązaniem „konstrukcyjnym" tego typu licznika błędów, np.:

```
LDA#$00
STA  $1123   ; inicjalizacja licznika
INC  $1123   ; wzrost zawartości komórki bazowej licz-

LDA  $1123
CMP#$03      ; sprawdzenie czy osiągnęła ona 3
BEO  $2455   ; jeżeli tak, to skok do procedury końca gry
```

W programie gry Airborne Ranger znajduje się kilkanaście rozkazów CMP#$03. Sprawdzając otoczenie każdego z nich szybko znajdujemy „podejrzaną" komórkę pamięci $2E27. Podejrzenia nasze opieramy na fakcie, że po przeszukaniu pamięci komputera na występowanie w niej sekwencji bajtów #$27, #$2E i deasemblacji programu od znalezionych adresów (pomniejszonych o 1) widać, że komórka $2E27 pracuje w kilku typowych konstrukcjach liczników. Sprawdzamy jej zawartość, trzykrotnie wgrywając i resetując grę przy zabiełonych odpowiednio 0, 1 i 2 kwadratach. Szczęśliwie dla nas zawiera ona dla tych przypadków #$00,#$01 i #$02. Jesteśmy w domu! Teraz uruchamiamy program Disk Searcher i poszukujemy na 1 i 2 stronie dyskietki z roboczą kopią gry sekwencji bajtów #$27, #$2E skrzętnie notując znalezione ścieżki i sektory. Analiza programu oraz przeprowadzone próby pozwalają ustalić, że uzyskujemy:

```
INC $2E27        ; odporność na broń palną po zmianie na
                   LDA $2E27
LDA $2E27
CLC              ; odporność na granaty po zmianie
ADC #$0            ADC#$01 na ADC#$00
STA $2E27
LDA $2DFF,Y
CLC              ; odporność na miny i miotacze płomieni
ADC $2E27          po zmianie STA $2E27 na STA $2DFF,Y
STA $2E27
LDA #$04         ; odporność na wpadnięcie pod lód
STA $2E27        ; po zmianie STA $2E27 na JMP $80A8
LDA #$05         ; odporność na utonięcie w jeziorze
STA $2E27        ; po zmianie STA $2E27 na JMP $2DOE
```

Wprowadzenie tych zmian umożliwia pomyślne zakończenie kampanii wojennej nawet na poziomie „hard". Zaawansowani „włamywacze" zapewne bez trudu odnajdą „wieczną" amunicję, granaty i pociski przeciwpancerne, ale chyba bardziej dla własnej satysfakcji niż z potrzeby. Czy ktoś z Czytelników widzi przyjemnosć w grze polegającej na włączeniu „auto-fire" i trzymaniu joysticka pochylonego do przodu?! Wątpię. Na zakończenie daję wszystkim „włamywaczom" pod rozwagę fakt, że inicjująca licznik rozkazów sekwencja rozkazów LDA#$00, STA $2E27 jest nie do odszukania w programie gry dostępnym po RESET pamięci komputera. Można ją jednak znaleźć na dyskietce, co znaczy, że wykonywana jest ona w trakcie ładowania gry, skutecznie utrudniając zastosowanie wprost metody „Commando".

URAN

FEUD

Zaiste dziwny to las, pełen grobów

Z początku wszystko układało się dobrze. W małej wlosce Dullford, w hrabstwie Yorkshire, mieszkell w jednym domu dwaj bracia — początkujący czarnoksiężnicy. Z racji zawodu, jeki wykonywall, musieli robić bardzo dużo eksperymentów. Obaj bracia: Learic i Leanoric, wydawali się pałać do siebie wzajemnę miłośclą i bratarskim oddanlem.

Pewnego zwykłego dnla doszło do tragedii. Leanoric dostał ataku szału i zamienił swojego brata w żabę. Oczywiście po kilku dniach odmienił go z powrotem, ala ten incydant wywarł trwałe piętno na lch życiu.

Nic by się jednak strasznego nie stało I bracia mieszkaliby sobie dalej w zgodzie, gdyby nia ponowne szaleństwo Leanorica. Otóż póżnym wleczoram, wykorzystując siłę Księżyca, uaiłował zamianlc Learica w jaszczurkę. Z powodu czujności Learlca zamlar tan apalił na panewce, ale finał historii jest już chyba jaany. Doszło do kłótnl, jakiej świat nla widział, po której Leanorlc wyprowadził alę gdzia pieprz rośnie.

Okazuje się, że miejsce to nia znajdowało się daleko od domostwa Learica. Dlatego taż obaj bracia widywali się bardzo często, co wzmagało lch nienawlść do siebie. Wreszcle doszło do sytuacjl, gdy Zlemle stała się za mała dla nlch dwóch. Wypowiedzlell więc sakramentalne słowa: „albo ty, elbo ja" i zaczęll przygotowywać się do śmlertelnej walki. Wykorzystając oczywiścia wszystkie maglczne umiajętnoścl I najperfidniejsze podstępy, na jakle ich było stać.

Ty wclelisz się w skórę Learlca — tego, który ma rację i jednocześnia mizarne szanse na pokonanie brata. Obawiam się jednak, ża twój wybór jsst na tyle niewielki, iż nie będziesz protestował. Nie zapomlnaj o jednaj rzeczy — twój brat wyprzedził clę już znacznie w przygotowanlach do wojny, więc llczy się każda sekunda.

W górnej części akranu znajduja się widok części wioski, w której przebywasz. Niewlelkie kwlatki porozsiewane wokół ciebie to zioła oraz inne przedmioty potrzebna do sporządzania czarodziajskich mikatur. Po zerwaniu ziala Księga Czarów znajdujęca się po lewej atronia u dołu akranu otworzy alę na odpowlednlaj atronia, a nazwa znalezionej rzeczy zapall się na czerwono. Do ziółka podchodź od dołu.

Księgę Czarów, będęcę spisem wszystklch zaklęć, przeględasz wciekając FIRE I poruszajęc joysticklem w lewo I prawo. Na każdej stronie znajduje slę nazwa danego zaklącia I epia przedmiotow potrzebnych do wykorzystania tego czaru.

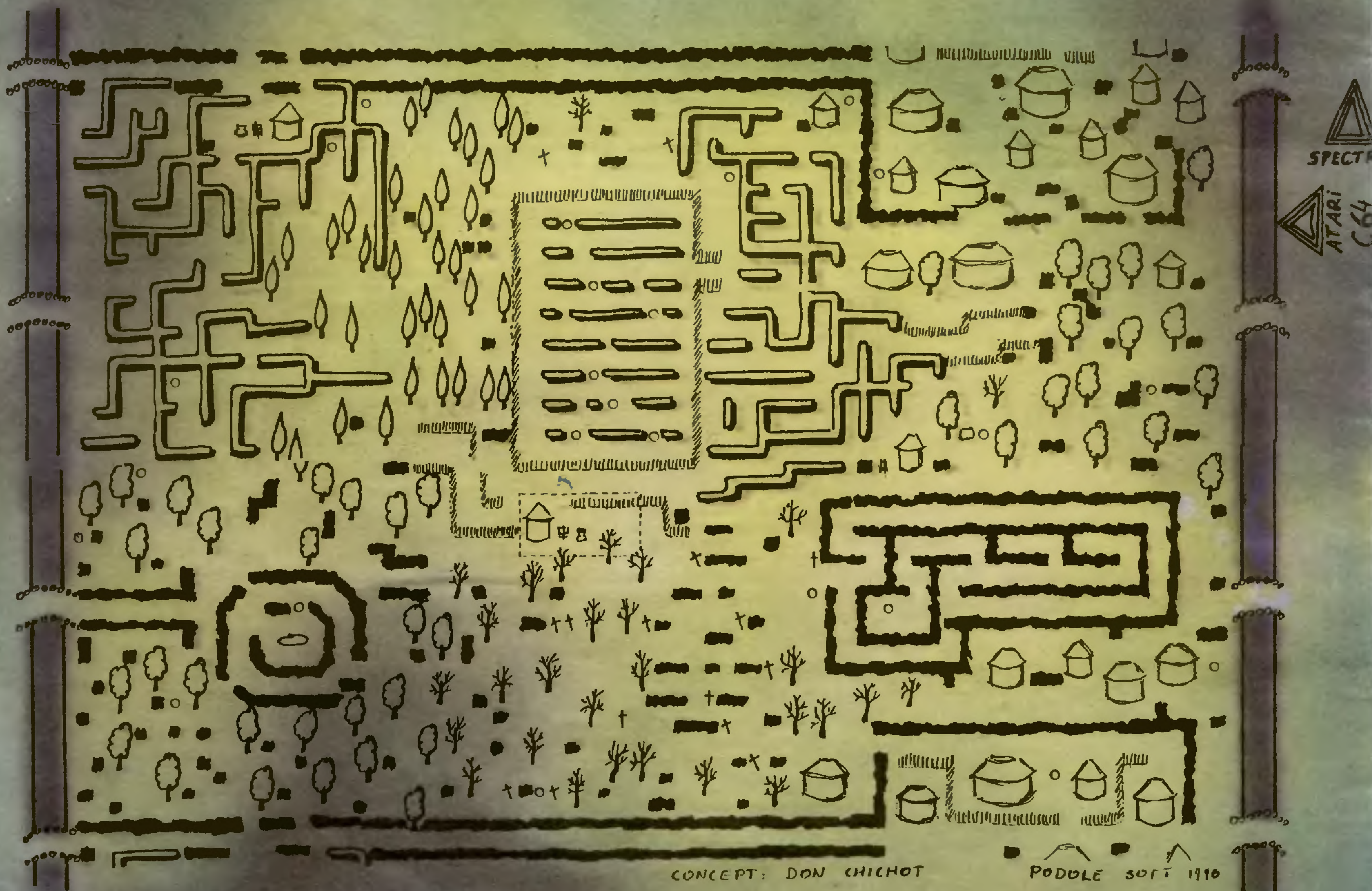
Obok księgi znajdują się dwa sarkofagi symbolizujące sily obydwu braci. Jeżeli z sarkofagu zniknia postać jednego z nlch, oznaczać to będzla jego śmierć. Kompes w prawym dolnym rogu pokazuje miejsce przebywanla Leanorica.

Po dłuższym spacerku po wlosce powinianaś mieć już większość potrzebnych zlół orsz Cauldron — kocioł, w którym będziasz ja gotował. Przyrządzania zaklęć nie jest wbrew pozorom trudne — wystarczy podajść do kotła i otworzyć Kaięgę Czarów na odpowledniaj atronia.

Księga Czarów ma dwanaścia stron, na każdaj znajduje się receptura na jedno zaklęcie: jego nazwa wrsz z potrzebnyml ziołaml lub przedmlotami niezbędnyml do przyrządzania czaru.

---

dokończenie na str. 24



CONCEPT: OJCIEC NIEZNANY

BAJTEK '89

CONCEPT: PEGAZ ASS

TOP SECRET '90

Pegaz Ass '90

FEUD

dokończenie ze str. 22—23

KSIĘGA CZARÓW

Teleport — teleportacja
ZIOŁA: Dandelion i Burdock (mniszek lekarski i łopian)
FUNKCJA: przenosi dowolną ilośc razy w pobliże kotła, co przespiesza gotowanie mikstur po znalazieniu odpowiednich ziół.

Lighting — błyskawica
ZIOŁA: Cud Weed i Knap Weed (pokarm i rozbijacz chwastów)
FUNKCJA: pozwala na trzykrotny strzał piorunem, który automatycznie, bez naprowadzania, trafi wroga. Czar akuteczny, nawet gdy nieprzyjaciel jest niewidzialny.

Fireball — ognlata kula
ZIOŁA: Dragonteeth i Mousetail (smoczy ząb i myal ogon)
FUNKCJA: ma znaczenie podobne jak błyskawica, różnica polega na tym, że rzucasz zapalonymi kulami.

Heal — uzdrowienie
ZIOŁA: Balm i Feverfew (balsam i gorącznik)
FUNKCJA: zwiększa zasoby twojej energii. Czaru tego można użyć dwa razy, najlepiej w krytycznym momencie.

Reverse — przeciwieństwo
ZIOŁA: Thistle i Skullcap (oset i czaszka)
FUNKCJA: trzykrotne odwrócenie ruchów joysticka na odwrotne.

Invisible — niewidzialność
ZIOŁA: Chondrilla i Hemlock (czondrila i szalej)
FUNKCJA: pozwala na trzykrotne uzyskanie czasowej niewidzialności.

Doppleganger — drugie ego
ZIOŁA: Foxglove i Catsear (liaia łapa i kocie ucho)
FUNKCJA: trzykrotne stworzenie twojego sobowtora, który może być wykorzystany jako żywa tarcza. Czar działa trzykrotnie.

Freeze — zamrożenie
ZIOŁA: Bind Weed i Bog Weed (zawiązka i chwast bagienny)
FUNKCJA: unieruchamia na pewien czas przeciwnika, który jednak nadal może rzucać czary. Freeze można użyć trzykrotnie.

Swift — szybkośc
ZIOŁA: Speedwell i Madsage (przetacznik i szałwia błotna)
FUNKCJA: trzy razy przyśpiesza na bardzo krótko ruchy postaci. Bardzo przydatne w ogrodzie farmera Hieke'go, gdy ten rozgniewany chce nas dogonić.

Zombie — ożywiony trup
ZIOŁA: Devilsbit i Bones (okruch diabła i kosci)
FUNKCJA: przywraca życia trupom. Człowiak w kapturza z widłami staje się na długi czas Zombie i nęka naszego wroga.

Sprites — duszki
ZIOŁA: Snapdragon i Toadflax (lwia paszcza i ropuszy len)
FUNKCJA: pozwala na jednokrotne stworzenie duszkow-czaszek, nękających przez pewien czas wroga.

Protect — ochrona
ZIOŁA: Piperwort i Regwort (zieie piszczka i gałganiarz)
FUNKCJA: chroni przez pewien czas Learica przed czarami brata. Skuteczny trzykrotnie.

Czarnoksiężniku Learicu — zbierz w sobie wszystkie siły. Z pomocą zaklęć i bostw twoja walka zakonczy się sukcesem. Powodzenia.

Luke

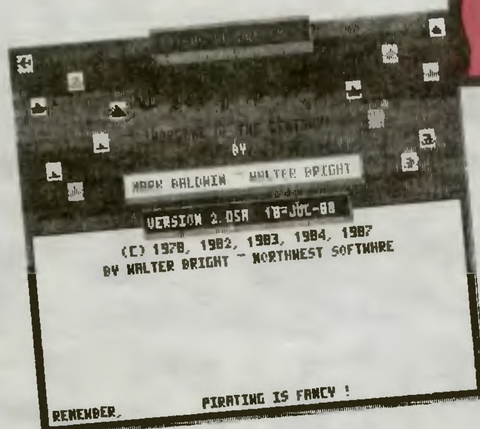
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari

Zdjęcie: Atari



EMPIRE

Z pozoru nic szczególnego



ale nie zaczynaj jeśli rano musisz wstać do pracy

Empire jest wojenną grą strategiczną o długiej tradycji — pierwsze jej wersje powstawały w czasach, kiedy komputery osobiste były rzadkością, a pracownicy instytutów naukowych nudzili się przed ekranami końcówek centralnego komputera.

Opisywana wersja oferowana jest przez firmę Interstel na komputery IBM PC i została adaptowana w 1988 roku. Autorami są Mark Baldwin i Walter Bright. Wymagania sprzętowe są raczej niewielkie — 512 kB RAM, karta graficzna CGA i jeden napęd dyskowy.

Gra rozpoczyna się od zajęcia przez każdego z graczy jednego z kilkudziesięciu miast, które znajdują się na mapie pokrytej lądami i morzami. Komputer może grać za jednego albo dwóch przeciwników. Początkowo, poza najbliższym otoczeniem zajętego miasta, cały obszar jest nieznany. Pierwszym zadaniem jest zatem eksploracja terenu mająca na celu ustalenie obiektów dalszych ataków. Zniszczenie wszystkich sił wroga kończy grę — niestety może to trwać wiele godzin.

Rodzaje broni

W miastach, które znajdują się wewnątrz lądu, możliwa jest produkcja armii (armies) lub samolotów (fighters). Miasta portowe mogą produkować także różnego rodzaju okręty: niszczyciele (destroyers), transportowce (transports), łodzie podwodne (submarines), krążowniki (cruisers), lotniskowce (carriers) i pancerniki (battleships).

Wytworzenie jednej armii trwa zwykle 6 kolejek, samolotu 12, a pancernika — najdłużej, bo aż 60 kolejek. Jeśli w danym mieście produkujemy ten sam rodzaj broni, to następne egzemplarze powstają w czasie o ca 17% krótszym.

Armie służą przede wszystkim do zdobywania miast, które mogą być neutralne lub zajęte przez przeciwnika. Oprócz tego przy pomocy armii można atakować wszystkie obiekty wroga poza łodziami podwodnymi. Do transportu przez morze służą transportowce zabierające na pokład do 6 armii.

Samoloty nadają się doskonale do przeprowadzania rozpoznania i atakowania wszelkich jednostek nieprzyjacielskich. Ich wadą jest ograniczony zasięg.

Łodzie podwodne sprawdzają się doskonale w walce z transportowcami, podobnie jak i szybkie niszczyciele, ale są łatwo niszczone przez krążowniki i pancerniki. Niszczyciel lub łódź podwodna mogą być zatopione przez pojedynczy samolot, ale najczęściej są w stanie wytrzymać taki atak.

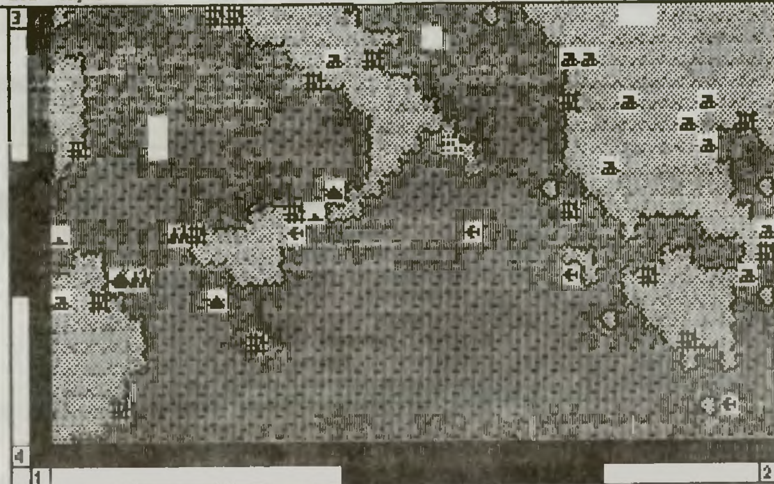
Lotniskowce nadają się doskonale do prowadzenia rozpoznania i wsparcia desantów z morza. Z kolei krążowniki i pancerniki sprawują się dobrze jako jednostki obrony wybrzeża.

Każdy okręt charakteryzuje się nie tylko czasem produkcji i siłą bojową, ale także odpornością na uszkodzenia. Jak można się domyślić, najtrwalsze są pancerniki — próba ich zniszczenia przez mniejsze okręty skazana jest najczęściej na niepowodzenie. Uszkodzenia mogą być naprawiane w zajętych miastach portowych i trwają znacznie krócej niż produkcja nowej jednostki.

Mapy

Rozpoczynając grę możemy wybrać jedną z dostępnych w katalogu map lub zdać się na generator losowy. Na ekranie widzimy w danym momencie tylko ograniczony fragment mapy (ryc. 1). Klawiszami kur-

FILE REPORTS ORDERS COMMANDS MISC MODE: SURVEY TURN: 162
LOC: 29,59 - SEA



Rys. 1

FILE REPORTS ORDERS COMMANDS MISC MODE: MOVE TURN: 162
71ST FIGHTER. RANGE: 20. ORDERS: NONE



Rys. 2

RE

sora możemy go przesuwać w obu kierunkach. Cała mapa, obejmująca obszar ponad 6 ekranów, dostępna jest w schematyczny sposób (ryc. 2).

Przy mapie generowanej losowo ważne jest przede wszystkim rozpoznanie terenu. W przypadku znanych obszarów, dostępnych w katalogu, sytuacja jest trochę prostsza — wiemy przynajmniej co atakować. Dodatkową atrakcją jest możliwość tworzenia własnej mapy lub przerabiania istniejącej.

Strategia i taktyka

Celem strategicznym jest możliwie szybkie opanowanie maksymalnie dużej liczby miast i ustawienie im właściwej produkcji. Początkowo wytwarzane są głównie armie, bo od nich zależy opanowanie nowego miasta. Jeśli gra rozpoczyna się na archipelagu, to konieczna staje się produkcja samolotów rozpoznawczych, a w następnej kolejności transportowców. Dopiero potem można myśleć o niszczycielach i ewentualnie krążownikach. Wyjątkowo rzadko warto inwestować w pancerniki i lotniskowce — ich produkcja trwa strasznie długo.

Ważne jest też rozmieszczenie geograficzne centrów produkcji. W obszarach przyfrontowych, narażonych na zajęcie przez przeciwnika, należy produkować nowe armie, ewentualnie samoloty. Głębokie tyły to miejsce wytwarzania ciężkich okrętów. W miastach wewnątrz lądu, odległych od linii frontu opłaca się produkcja samolotów — stosunkowo szybko wchodzą one do walki, nawet z dużej odległości.

Przy planowaniu działań wojennych pomocne są zestawienia liczbowe będące raportami o produkowanych, zniszczonych lub straconych siłach (ryc. 3). Dostępne są też informacje o położeniu wszystkich jednostek pływających i mapy pokazujące, gdzie i co jest produkowane.

Dużym niebezpieczeństwem są desanty obcych transportowców. Strategią komputera jest tworzenie konwojów, wspieranych przynajmniej niszczycielami i lotnictwem. Jedynym zabezpieczeniem przed tego rodzaju atakiem jest stałe patrolowanie zajętych obszarów. Najczęściej wystarczy zmasowany atak powietrzny, czasem jednak konieczne jest użycie szybkich jednostek morskich — niszczycieli lub łodzi podwodnych.

W przypadku obrony miast portowych bardzo skuteczne jest pozostawienie w nim krążownika lub pancernika. Tak chroniony port jest praktycznie nie do zdobycia przez siły lądowe przeciwnika.

Uwagi końcowe

Mimo uproszczonej grafiki i stosunkowo ubogich efektów dźwiękowych gra prezentuje się przyzwoicie. Interface użytkownika — wygodny i czytelny — został zrealizowany w konwencji przyjętej przez programy używane pod MS Windows.

Olbrzymią zaletą gry jest jej realizm i skuteczne strategie komputera — początkujący gracz jest praktycznie bez szans. Rozgrywka przypomina partię szachową toczoną na większej szachownicy. Sądzę, że zainteresuje ona nie tylko przyszłych admirałów Wielkiej Floty, ale także wiele innych osób. Gra uczy myślenia strategicznego i starannego planowania operacji.

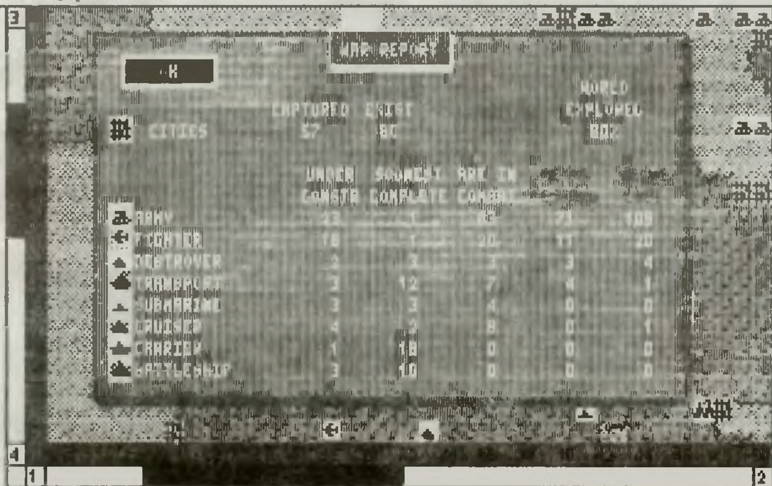
Największą wadą Empire jest jej atrakcyjność — absorbuje na wiele godzin pozwalając na ucieczkę od rzeczywistości w inny świat. W przypadku pełnego uzależnienia grozi poważnymi komplikacjami rodzinnymi i zawodowymi.

Ma Jor

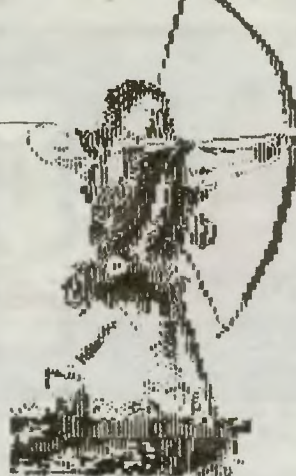
Firma: Incentire
Komputer: IBM PC

FILE REPORTS ORDERS COMMANDS MISC MODE: SURVEY TURN: 152

LOC: 21,32 - SEA



Rys. 3



Jaki naprawdę był ten słynny banita w kapturze

Robin Hood

Jam jest Pan i Władca tych okolic. Do mnie należy las Sherwood i okalające go rejony. Mnie kochają tutejsi mieszkańcy za to, że ochraniam ich przed okrutnym Szeryfem z Nottingham. Mnie szanują kupcy miejscy wiedząc, że w razie niesprawiedliwości urzędników ja stanę w ich obronie. Nawet zwierzęta znają mnie i składają mi hołd. Moje imię brzmi Robin Hood.

Dawno, dawno temu, w tak odległych czasach, że nawet nie bardzo pamiętam, byłem młody. Dobytkiem mym był kij, łuk i tobołek, którego nigdy nie otwierałem. Sam nawet nie wiedziałem, co się w nim znajduje.

Potrafiłem niewiele. Od małego ćwiczyłem strzelanie z łuku, w którym nikt nie był mi równy. I właśnie przez to stałem się banitą poszukiwanym w całym hrabstwie.

Dzień ten, który przeszedł do historii jako czas narodzin Robin Hooda, nie zapowiadał się niezwykle. Dopiero, gdy spotkał mnie znajomy leśnik, zacząłem się trochę bać. Był pijany, a ja nigdy nie lubiłem pijaków. Gdy więc chciał mi koniecznie udowodnić, że lepiej strzela, zgodziłem się, nie chcąc go denerwować. Stało się oczywiście inaczej — zabiłem jednym, celnym strzałem potężnego jelenia, co było w Sherwoodzie wielkim przestępstwem. Rozeźlony leśnik chciał mnie schwytać, byłem jednak od niego silniejszy i udało mi się uciec.

Odtąd zaczyna się moja historia. Uznano mnie za bohatera, który przeciwstawił się okrutnym rządom i z własnej woli prowadził z nim walkę. Tak naprawdę zadecydował o tym tylko przypadek i nic więcej. Nie przeciwstawiałem się władzy jako takiej — moim wrogiem był niesprawiedliwy Szeryf i wszyscy z nim związani. Moim prawdziwym władcą, jedynym, któremu ufałem, był król Ryszard Lwie Serce.

Sam nie stałbym się taką legendą. Musiałem mieć swoją drużynę, ludzi, podobnych do mnie. Nie było łatwo takich znaleźć — odróżnić zwykłego chłystka od prawdziwego mężczyzny to trudna sztuka. I ja popełniałem błędy.

Nigdy nie próżnowałem. Starałem się maksymalnie męczyć wojska Szeryfa, atakując je w dzień i w nocy. Moi ludzie czaili się przy drogach wypatrując bogatych i zamożnych. Nigdy nie napadaliśmy na biedaków.

Drugą młodość przeżyłem w roku 1986, gdy autorzy z firmy Odin Computer Graphics przenieśli mnie na ekrany komputerów, nazywając swe dzieło Robin of the Wood. Mówiąc szczerze nie odnieśli się do mojej osoby z należnym mi szacunkiem. Wykreowali mnie na osobnika z kijem (że nie wspomnę o moim wyglądzie), który chodzi i walczy z czerwonymi dzikami. Tak naprawdę to mało kto, nawet po tych czterech latach istnienia gry, wie, o co w programie chodzi. Dlatego też już wkrótce, na moją usilną i jedyną w swoim rodzaju prośbę, wystąpi w Top Secret mapa do Robin Hooda, z Pegazem Ass i Luke-m w roli głównej.

Na razie wiem, że szukać trzeba łuku i strzał, potem miecza zwanego Albionem, a potem jeszcze czegoś. Przedmioty te „wyjmiesz" z wielkiego dębu, zwanego Entem. Do tego musisz mieć pieniądze — mieszki (nie mylić z mieszkami, które też są miłe). Trochę znajdziesz chodząc po lesie, drugie trochę okradając smętnego biskupa snującego się po lesie.

Na razie nie pamiętam już niestety nic więcej. Czas, który mi pozostał do końca mych dni przeznaczę na Robina of the Wood. Wszystko co wymyślę, ukaże się wkrótce w następnym Top Secret. Być może uda mi się jeszcze do was kiedyś przemówić. Nie wiem, nie znam niestety przyszłości. Mogę wiedzieć jedynie to, co było. Przyszłość jest dla mnie zagadką...

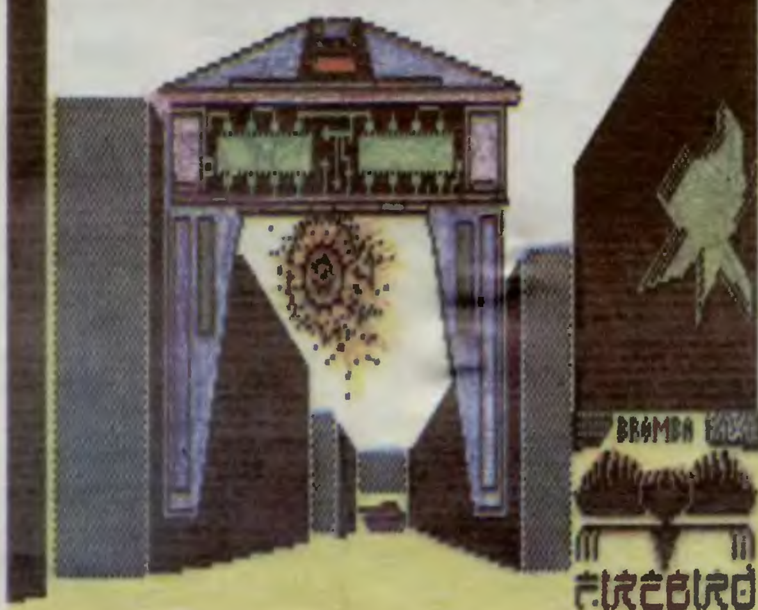
R.O.Bin

Firma: Odin Computer Graphics
Rok produkcji: 1986
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

VIDEO



Jeff Bridges



Świetlisty bolid podobny do motocykla mknie po wektorowej siatce, zostawiając za sobą świetlny mur — pułapkę dla Powolnych. Błyskawiczny skręt w lewo i zamknęła się droga przed kolejnym zawodnikiem; jego bolid rozprysnął się w nicość. Śmiertelna gra — LIGHT CYCLE toczy się dalej, lecz wbrew zasadom Flynn opuszcza teren gry i ucieka ścigany pociskami niszczycieli Głównego Programu Sterującego. Za każdym kolejnym zakrętem może czekać śmierć, każdy skręt to zwrot o 90 stopni...

Jest to fragment filmu Stevena Lisbergera pt. „TRON". Wszystko zaczęło się od niewinnych (?!) gier komputerowych, w czasie gdy dochody z gier komputerowych wynosiły ok. 7 miliardów dolarów, tj. o 5 więcej niż rząd Stanów Zjednoczonych przeznaczał na program badań kosmicznych... Kino nie mogło przepuścić okazji. Powstało awangardowe — jak na owe czasy — dzieło, stanowiące przełom zarówno w dziedzinie filmów fantastyczno-naukowych, jak też w technice filmowej.

Świat geometrycznych, pulsujących kolorami kształtów został stworzony na prawdziwych komputerach, a uzupełniany był wspaniałymi efektami made by Disney Studio. Wyobraźcie sobie, że w owych czasach jedną klatkę takiego filmu tworzono dwa dni — z powodu ślamazarności ówczesnych komputerów, lecz mimo to otrzymaliśmy wspaniały efekt końcowy, jakim jest „TRON".

Fabuła filmu nie jest skomplikowana: Młody programista Flynn, wyrzucony z instytutu, zajmuje się pisaniem gier komputerowych, a w tym samym czasie jego były szef Dillinger kradnie (!) jego programy. Jednakże głównym), twoim zadaniem jest zniszczebohaterem jest Master Control Program — komputerowy „mózg", program, który zaczął sam myśleć i pragnie zdobyć wszystkie informacje będące w różnych komputerach, łącznie z wojskowymi informacjami Pentagonu. Wszystkie programy, które próbowały ingerować w Główny Program, były przez niego niszczone. Flynn, próbując coś na to poradzić, zostaje rozszczepiony na cząstki elementarne (oczywiście za sprawą Głównego Programu) i wprowadzony do wnętrza komputera, między bajty jako program.

Dziwny jest świat, w którym programy są spersonifikowane, lecz w takim przyszło istnieć Flynnowi. Nasz bohater spotyka TRON-a — program próbujący podglądać Główny Program Sterujący, bo jak sama nazwa wskazuje: TRON to nic innego, jak polecenie TRACE ON. Teraz bohaterowie działają razem i są personifikacją systemu obronnego, połączeniem ludzkiej intuicji z binarną sprawnością.

Czy zdołają pokonać Główny Program? Zainteresowanych odsyłam do filmu, a niecierpliwych do gry VECTRON.

Gra ta jest częścią walki Flynna z wrogimi mu tabunami niszczycieli. Nasza zabawa będzie się składać z pięciu części, oto one:

— poruszasz się skradzionym statkiem po labiryncie (układzie scalonym?), twoim zadaniem jest zniszczenie wszystkich wrogich statków i kilku czołgów, które też nie pałają do ciebie miłością. W niektórych korytarzach pojawiają się zmienne kryształy energetyczne — dzięki nim uzupełnisz niedobory własnej energii;
— gdy zniszczysz już wszystko co się poruszało, należy dotrzeć do centrum labiryntu, gdzie czeka na ciebie... walka z robotem — spersonifikowanym programem zwalczającym intruzów (takich jak ty). Robot coś plecie i robi głupie miny, nie jest jednak przyjacielem. Pamiętaj: wal drania po oczach, po oczach, frajera!
— po wygranej walce wracasz do labiryntu, gdzie już bez możliwości użycia mapy musisz znaleźć wyjście;
— tak, dobrze, wyszedłeś prosto na wektorową równinę, na której aż się mnoży od niszczycieli — walcz z nimi, gdy wygrasz, przechodzisz do coraz trudniejszego labiryntu, aby niszczyć wrogie statki itd...

Gra ta posiada szybką wektorową grafikę połączoną z dużymi sprite-ami, co w efekcie daje wspaniałą zabawę.

BRØMBA

FRIDAY THE 13 th

Gdy Piątek spod znaku dnia Trzynastego zaczyna się, Ziemia przestaje być bezpieczna dla kogokolwiek. Wtedy to zmory i strachy wszelakie budzą się, panikę wśród nas siejąc. My, jako rasa częściowo ślepa, nie możemy ich ujrzeć, tylko efekty ich działania nasze oczy widzą. To, co do nas dociera, wystarczy jednak, by umrzeć ze strachu.

Ktoś wstaje z łóżka i widzi swoją kochankę rozpłaszczoną na firance. Ktoś wyciąga nóż w obronie przed złoczyńcą i wbija go w serce własnego ojca. Ktoś przechodząc przez ulicę ginie pod kołami ośmiotonowej ciężarówki, zamieniając się w mokrą ciapkę.

Zbrodnia. To dobre słowo na to, by określić dążenia tych obrzydliwych sił. Ich zamiarem jest zasianie paniki, lęku przed tym, co nieznane, by następnie wykorzystać to przeciwko nam. Oni nie zabijają nas, oni nie niszczą nas. To my jesteśmy wykonawcami, mordując się nawzajem.

Samotna osada w lesie. W jeziorze ginie spalony, skrępowany łańcuchem człowiek. Na razie jest dobrze. Za kilka lat, nastąpi tragedia.

Gość ożywa. Jego pierwszą ofiarą jest ojciec dziewczyny, głównej bohaterki filmu. Potem następuje seria masowych jatek w lesie. Giną chłopcy nadziewani na drzewa, dziewczyny rozszarpywane narzędziami rolniczymi. Ketchup leje się gęsto.

Gdy zaspokojeni zostają żądni krwi, zaczyna się prawdziwa uczta dla „sensatorów". Bohaterka, działając na podstawie swoich wizji, stara się uratować przed śmiercią matkę. Ta z kolei uważa, że los jej córki jest zagrożony i należy ją chronić. A morderca działa dalej.

Wreszcie nadchodzi jednak jego koniec. Ci z osady, którym szczęśliwie udało się przeżyć, nareszcie przestają się bać. Obrzydliwe spalone ciało, które zostało już przedtem podwójnie zabite, ginie w męczarniach, należnych mu zresztą. Nadchodzi szczęśliwy koniec (szczególnie dla zmęczonych widzów).

Podstawiając recenzję filmu *Friday the 13th* do schematu: „dobry film = kiepska gra, kiepski film = kiepska gra", wiemy już wszystko, co trzeba wiedzieć. Tak jak film polegał głównie na pokazywaniu najróżniejszych sposobów zabijania, to gra zabija nas swoją własną głupotą (ewentualnie głupotą jej autora).

Snujemy się po dziwnym domu i okolicach. Mamy przedmioty, a jak nie mamy, to jesteśmy w stanie je znaleźć. Możemy nimi zabijać lub nie zabijać — to pozostawił autor do decyzji gracza. Pozostawił także jeszcze coś, napis na początku gry: „zabijaj albo będziesz zabity".

Lavender Blue

WIN, LOSE OR DRAW™ JUNIOR

Taka sobie scenka:

Autobus lini 180, trasa Wilanów — centrum. Sympatyczna i o inteligentnym wyrazie twarzy dziewczyna pyta siedzącą przy oknie panią, czy może zamknąć okno. Odpowiedź pada po angielsku — czego domyśla się, bo opanowała go w niewielkim stopniu podczas pięcioletniej nauki. Wprawia ją to w zakłopotanie. Nie potrafiąc przypomnieć sobie, jak po angielsku jest okno, mówi: „I'm sorry" wiedząc, że jest to zwrot dobry na każdą okazję. Następnie błyskawicznie ucieka na drugi koniec autobusu. Jej twarz długo jeszcze przypomina ograną do wysokiej temperatury cegłę.

Kilka chwil płaczu

To jest niestety codzienność. Mimo że w większości szkół podstawowych i wszystkich liceach wykładane są języki obce, to na efekty przyjdzie jeszcze długo czekać. Nie wiadomo, co jest tego przyczyną: za mało naprawdę dobrych nauczycieli, nudny program, zbyt mało zajęć. Pewne natomiast jest to, że programy komputerowe, które bawią i uczą jednocześnie, są potrzebne i mogą w przyszłości zastąpić nawet niezastąpionych nauczycieli.

(...) przechodząc do rzeczy.

Wygram czy przegram? — oto odwieczne pytanie każdego porządnego gracza, zasiadającego do rozgryzania kolejnej strzelaniny, adventura czy tekstówy. Dylemat ten dotyczy (o dziwo!) także programów edukacyjnych, takich jak np. **Win, Lose or Draw.**

Mówiąc krótko i treściwie — nasze główne zadanie polega na tym, by nauczyć się podstawowych słówek w języku angielskim. To, kto wygra, przegra lub jeszcze coś innego zrobi, znajduje się na odległym planie.

Win, Lose or Draw nie uczy cię podstaw języka. Konstrukcje gramatyczne; układanie zdań twierdzących, pytających i negujących; idiomy — tego musisz wykuć się z licznych dostępnych na rynku książek. Możesz oczywiście z zerową wiedzą językową grać w opisywany program, nawet z całkiem niezłymi efektami. Nie masz jednak co liczyć na to, że po kilku dniach praktyki i rozwaleniu wszystkich słówek dogadasz się z kimkolwiek po angielsku.

Każda rozgrywka toczy się do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie po dwa punkty w trzech dziedzinach: **People** — ludzie, **Places** — miejsca, **Things** — rzeczy.

People — do rozpoznania wizerunki sławnych i mniej sławnych typów, zwykłych dorobkiewiczów, jakich można spotkać na każdej ulicy, oraz różnych tajemniczych postaci.

Places — moc sztampowych nazw: pola ryżowe, zatoczki, wyspy, ulice, domy i wiele innych miejsc. Z dobrym słownikiem i z odrobiną fantazji rozwiążesz każde zadanie z tej dziedziny.

Things — tu nie ma reguł. Równie dobrze możesz dostać piłkę koszykową jak i fortepian. W tej dziedzinie wymagany jest bardzo duży zasób wyrażeń niesłownikowych.

Za trafne rozwiązanie zagadki przyznawany jest jeden punkt. Drugi otrzymuje gracz, który rysował daną rzecz na tablicy. Jeśli nikt nie udzieli odpowiedzi, rozgrywka pozostaje bez punktów.

Jak więc wygląda taka przykładowa rundka? Najpierw jeden z graczy wybiera rodzaj słówek i wykonuje jakiś rysunek z ich zakresu. W tym czasie pozostali dwaj gracze przyglądają się uważnie. Gdy odgadną już znaczenie rysunku, szybko wciskają swój klawisz i wpisują wyraz. Odpowiedź dobra jest punktowana, zła zmusza do dalszego myślenia. Należy pamiętać, że na każde pytanie przysługują ci tylko dwie próby, nie marnuj więc ich



Zdjęcie: Commodore

W przypadku gdy odpowiedź jest tylko częściowo prawdziwa (np. z dwuczęściowego wyrazu wpisałeś tylko jeden fragment), komputer nie zalicza jej, ale właściwe słówko wyświetla na tablicy. Jest to oczywiście bardzo korzystne dla przeciwnika, który może popisać się refleksem i szybko wpisać brakujące wyrażenie.

Często zdarza się, że masz w dwóch dziedzinach wyraźną przewagę punktów, a w trzeciej spory niedobór. Co gorsza, przeciwnicy wybierają oczywiście te dziedziny, w których masz ich więcej. Robią to po to, abyś nie zdobył brakujących punktów, co skończyłoby się twoim sukcesem. Nie jest to bynajmniej sytuacja bez wyjścia. Warto bowiem wiedzieć, że gdy masz dwa punkty nadmiaru, możesz wymienić je na jeden w dowolnej dziedzinie. Pomysł ten bardzo uatrakcyjnia grę, dając wiele nowych możliwości zwycięstwa.

Nie ma już chyba sensu dalej rekomendować programu. Wiedz tylko, że po tygodniowej praktyce twój zasób słówek może powiększyć się co najmniej o kilkaset. A więc — **Good Luck in Win, Lose or Draw JR!**

Sardines

Firma: Buena Vista Television
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

HAT TRICK

...to marzenie każdego gracza na kuli ziemskiej.

Szczególnie łasi są na to piłkarze, którzy po strzeleniu w jednym meczu aż trzech bramek prawie umierają z ekstazy. Ręce unoszą wysoko, wykrzykują wniebogłosy niezrozumiałe słowa, uciekając przed pościgiem kolegów, pragnących bohatera uściskać i ucałować. Trenerzy niekontrolowanymi ruchami uszkadzają najbliżej siedzących. Publiczność szaleje. Komentatorzy drą się do mikrofonów, jakby ktokolwiek chciał ich słuchać. Kibice noszą po stadionie narodowe flagi, machając nimi przed kamerami. Sędzia pokazuje żółte kartki, za które o dziwo nie można nawet kupić mięsa. A to niespodzianka!

Gdy więc rozczarujesz się rozgrywkami piłkarskimi, przestaną bawić cię różne siatkówki, koszykówki i inne wymyślne gry sportowe, to znaczy, że przyszedł czas na Hat Tricka. Program rządzi się swoimi, dość prostymi zasadami i dzięki temu wciąga jak odkurzacz. Liczy się zręczność, doskonały refleks i kilka godzin praktyki z komputerem. A potem możesz już szukać innych opanowanych manią tej gry (a jest ich wielu) i z nimi rozgrywać niekończące się mecze. Przed tobą stoi otworem cały świat i wszystkie rodzaje stacji dysków. Nie ma bowiem komputera, na którym nie byłoby Hat Tricka, uproszczonego hokeja na lodzie.

Każdy z graczy kieruje bramkarzem i jednym napastnikiem. Z początku potyczka toczy się w środku pola, gdzie mnożą się rozne wymyślne obroty, minięcia, strzały od bandy. Sprawniejszy poradzi sobie z przeciwnikiem i całą parą ruszy na bramkarza. Pokonanie go nie jest jednak wcale prostą sprawą. Zbytnie zbliżenie do niego spowoduje wybicie krążka. Podobnie niecelny strzał lub uderzenie dobrze obronione stanie się przyczyną utraty krążka. A wtedy do głosu dochodzi drugi z graczy i on na pewno nie zmarnuje takiej szansy, szczególnie jeśli stawka rozgrywki jest większa niż życie.

Mecz trwa trzy minuty. W sytuacji gdy zakończy się remisem, następuje minutowa dogrywka. Podczas niej decyduje pierwsza strzelona bramka. Wymaga to zwiększonej koncentracji i woli zwycięstwa. Pamiętaj, że każdy twój błąd to pewna przegrana.

Gra dopuszcza bardzo twardą walkę o krążek. Przeciwnicy mogą przygniatać się wzajemnie do bandy, atakować kijem, zderzać się na pełnej szybkości itp. Nie przewidziano tu miejsca dla sędziego, jedynym świadkiem meczu są rysy na lodzie, których z czasem przybywa coraz więcej. Na koniec specjalna maszyna wyrówna powierzchnię tafli lodowej i mecz można zacząć od początku.

Na górze ekranu widnieje czas, jaki pozostał do zakończenia gry, ilość obronionych strzałów, a także liczba wpakowanych goli. Nie radzę jednak patrzeć na to, choćby przez krótką chwilę, gdyż działanie takie kończy się zawsze tak samo: szybkim straceniem bramki. Możesz to zmienić pytając po prostu swojego partnera o wynik. Nie czekając na odpowiedź, spraw, aby stała się ona już nieaktualna. Kilka razy da się na to nabrać i być może zadecyduje to o jego przegranej.

Luke

Firma: Capcom LTD
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad, IBM PC







Mimo

że wracał do swojego rodzinnego kraju, tak ukochanego za młodu, to nie odczuwał szczęścia. Jego dumne serce wypełnia chęć zemsty za to, co stało się dawno temu i trwało do dzisiaj.

Dzieciństwo miał szczęśliwe. Nie mogło być jednak inaczej — jako synowi króla przysługiwały mu szczególne prawa. Przyzwyczajony do życia dostatniego i bez żadnych trosk został ukarany przez los. Okrutne intrygi jego wuja doprowadziły do śmierci prawowitego króla i wygnania dziedzica tronu.

Teraz, po kilkunastu latach, wracał tu, aby odzyskać tron i zabić okrutnego wuja. Jako jedyny prawowity dziedzic fortuny i berła, książe Henryk, pan wszystkich tych ziem, ludzi i zwierząt, czuł się wspaniale. Wiedział jednak, że walka z aktualnym królem będzie ciężka i obfitująca w wiele niespodzianek.

Nie wiedział, od czego zacząć. Wizje odległej przeszłości były tak nikłe, a zmiany, które obserwował, tak duże, że czuł się jakby nigdy tu nie był. Nie wiedząc, do kogo skierować się najpierw, postanowił jechać do rodzinnego zamku. Po drodze wstąpił do starego lasu, chcąc odwiedzić mędrca — nauczyciela z lat dziecinnych.

Stojąc twarzą w twarz z postacią sprzed lat zastanawiał się, czy mędrzec go poznaje. Wydawało mu się, że widzi w jego oczach jakieś wesołe ogniki, ale równie dobrze mogło być to odbicie światła świecy stojącej na stole. Zagaił rozmowę **(DISCUSS)**...

Po kilku godzinach miał już ogólne pojęcie o sytuacji panującej w królestwie. Okrutny wuj prowadził politykę tyrana, za co został szczerze znienawidzony przez wszystkich. Zastraszeni ludzie nie potrafili jednak powstać przeciwko niemu, żyjąc w ciągłym strachu i niepewności jutra.

Chciał coś podarować starcowi **(GIVE)** w zamian za otrzymane informacje, ale zorientował się **(INVENTORY)**, że posiada tylko sztylet — **dagger**. Sprawdził także przy okazji stan sakiewki **(MONEY)** — wydała mu się lekka niczym piórko. Próba kupna czegokolwiek od starca **(BUY)** nie przyniosła efektu. Wiedział, że gdyby zdradził mu, kim naprawdę jest, to otrzymałby wszystko, ale nie chciał ryzykować ukazania swej prawdziwej twarzy. Domek opuścił z postanowieniem niezwłocznego kontynuowania batalii.

Zamiar ten wygasł w nim bardzo szybko — spostrzegł, że słońce chyli się już ku zachodowi. Nie chcąc nocować we własnym zamku, w którym od zawsze straszyło, udał się do najbliższej wioski.

Tuż przed zabudowaniami ujrzał olbrzymiego rycerza zakutego w połyskującą zbroję. Człowiek ten widać zręczniej poruszał mieczem niż językiem, gdyż bez słowa wytłumaczenia ruszył do szaleńczego ataku, chcąc najwyraźniej zabić Henryka."

Jest to dość niebezpieczny fragment gry, gdyż przegrana powoduje zakończenie zabawy. Jeśli jeszcze dodam, że walczyć przyjdzie co kilka minut i liczba pojedynków do wygrania sięga trzydziestu, masz już pełny obraz makabry. Pamiętaj: miecz trzymaj prosto, oczy skierowane na przeciwnika, joystick gotowy, serce spokojne.

Pojedynek jest podzielony na dwie powtarzające się fazy: atak lub obrona. Jeżeli w prawym górnym rogu zapala się tarcza, oznacza to, że masz szansę skutecznie zaatakować. Jeśli nie, bądź przygotowany na odparowanie ciosu nieprzyjaciela, tzn.: atak na prawe ramię — joystick w prawo itp. Pamiętaj też, że zbyt szybka lub zbyt wolna reakcja nie przyniesie spodziewanego efektu.



Zdjęcia: Commodore

LORD

U góry ekranu znajdują się wskaźniki energetyczne. Przeciwnik jest zmęczony i wyczerpany — wystarczy jedno uderzenie, aby go zabić. Twój licznik za to wykazuje dużą długość i możesz pozwolić sobie na zaliczenie kilku ciosów, bez utraty życia.

„Po pokonaniu tajemniczego rycerza, Henryk dumnie wkroczył do wioski. Zdziwił się, że nie ujrzał wiwatujących tłumów. Osada wydawała się wymarła. Chciał wkroczyć do któregoś z licznych domostw, ale wszystkie były zamknięte na cztery spusty. Tylko w centrum blisko fontanny znalazł domek zielarza.

W środku było pełno butelek, koszyków z ziołami i pięknymi kwiatami. Co ciekawsze, Henryk zauważył też niezłą kolekcję pucharów. Jak się okazało, zielarz namiętnie zbierał wszelkie trofea sportowe.

Po kupieniu ziół — **herbs**, za 3 sztuki złota i złożeniu obietnicy dostarczenia pucharu, Henryk udał się na zawody łucznicze, rozgrywane w północnej części wioski".

Siła to właściwie podstawa wszystkich strzałów. Jest wybierana na samym końcu, już po znalezieniu właściwych kątów poziomych i pionowych. Wtedy dopiero kierujemy kursor na łucznika, wyrysowanego po lewej stronie ekranu, wciskamy FIRE i trzymamy go. Liczba oznaczająca siłę zacznie się szybko zwiększać. Przy odrobinie szczęścia i refleksu uda ci się puszczać przycisk w odpowiednim momencie i trafiać bezbłędnie.

Kolejną ważną rzeczą jest wiatr. Jego moc i kierunek pokazuje chorągiewka w prawym dolnym rogu ekranu. Opierając się na jej wskazaniach, skoryguj kąt poziomy. Zmiana o 1 stopień powinna przypadać na wahanie wiatru w granicach 3—4 jednostek.

I na koniec jeszcze jedna informacja. Za trafienie w granicach 95—98 punktów, czyli praktycznie w sam środek tarczy, otrzymujesz premię: 150 sztuk złota. Nie muszę chyba wspominać, że w Iron Lordzie każdy grosz jest na wagę... sztuki złota.

„Gdy Henryk odbierał puchar prze-



Nikt nigdy nie nazwał łucznictwa łatwym sportem. Prawdopodobnie dlatego autor tej gry wprowadził w niej tak duży stopień trudności. Wszystkim, którzy mają zamiar ominąć ten fragment, udzielam dobrej rady: nie próbujcie! Bez ukończenia tego etapu nie ma co dalej grać.

Całe zawody to trzy tury po sześć tarcz każda. Na jedną tarczę przysługują ci cztery strzały. W obrębie danej tury po każdej serii czterech strzałów następuje oddalenie tarczy i zmiana jej kąta ustawienia względem ciebie.

Trafienie w trawę zamiast w tarczę jest punktowane jako 0. W tym wypadku komputer narysuje widok na stadion „z lotu ptaka", ukazując miejsce, gdzie stała tarcza i gdzie upadła strzała.

Każde trafienie w tarczę jest premiowane jej widokiem wraz z punktem trafienia. Automatycznie obliczana jest ilość punktów, w skali 0—98. By przejść pierwszą turę, musisz w sześciu kolejkach uzyskać 500 punktów, a aby dostać się do drugiej i trzeciej, kolejno 520 i 540 punktów. Po zwycięstwie puchar — **cup**, automatycznie znajdzie się w twoim posiadaniu.

Podczas strzelania masz wpływ na trzy czynniki. Pierwszy to kąt ustawienia zawodnika względem tarczy (kąt poziomy). Spójrz w prawy róg ekranu. Zanim wycelujesz, przyjmij, że znajdujesz się w jego środku, a tarcza jest o jakiś kąt odchylona w lewo albo w prawo. W ten sposób nie będziesz miał kłopotów i trafisz zawsze.

Kąt pionowy, czyli ustawienie łuku w odniesieniu do ziemi, nie jest zbyt ważny. Zwiększa on naturalnie odległość strzału, ale podobne zadanie spełnia siła, o której za chwilę. Najbardziej optymalny kąt pionowy mieści się w granicach 35—45 stopni.

znaczony dla zwycięzcy, trybuny szalały ze szczęścia. Zewsząd padały kolorowe kwiaty, damy posyłały całusy. Co ciekawsze, nawet inni zawodnicy wiwatowali na cześć Henryka.

Ten jednak nie zważał na honory mu oddawane. Szybko opuścił stadion i biegiem udał się do zielarza. Po krótkiej rozmowie i wręczeniu pucharu, otrzymał do dyspozycji pięćsetosobowy oddział. Następnie dosiadł swojego rumaka i skierował się do pobliskiej osady — Forrando.

Przed wioską zabił kolejnego amatora pojedynku i wjechał między zabudowania. Konia uwiązał przy moście i poszedł w stronę widocznej karczmy. Gdy znalazł się w środku, zaczął rozmawiać z barmanem. Ten poinformował go, że mnisi klasztorni z nieznanych powodów nie chcą sprzedać mu wina. Henryk obiecał pomóc, kupił od karczmarza resztkę posiadanego wina — **wine** i powrócił do konia. Na razie nie miał czego szukać w Forrando.

Ponaglając wierzchowca do coraz szybszego biegu, dojechał w kilka godzin do miasta Torantek, znanego z najlepszych w okolicy najemników, morderców i podobnych mętów. Nie oglądając się na nic, skierował się prosto do słynnej gospody, umiejscowionej w północno-wschodniej części miasta.

Od razu rzuciła mu się w oczy pulchniutka barmanka. Jej zapraszające spojrzenie przyciągało niczym magnes. Spróbował z nią porozmawiać — konwersacja była krótka, ale treściwa: wykaż się sprytem i siłą, to ci pomogę!"

Łatwo powiedzieć, a trudniej zrobić. Wiadomo jednak, że człowiek, który nie ma wyjścia, brzytwy się chwyta. Ty, nie mając nadziei, porwałeś kubek do kości i zasiadłeś do gry.

Niejeden zbił fortunę grając w kości. Szczególnie jeśli przeciwnikiem jest tak jak w tym wypadku bogaty i mało spostrzegawczy kapitan.

Zasady są dość proste. Przeciwnicy grają przy użyciu dwóch kości. Wygrywa ten, który pierwszy uzyska liczbę 7. Wyrzucenie liczb z przedziału 1—6 i 12 zmusza cię do „włożenia" do puli kolejnej sumy, natomiast wypadnięcie 8, 9, 10 lub 11 nie wymaga tego. Tak więc, jeśli ustalisz pulę na 100 sztuk złota, wyrzucisz 3, a twój partner 9, to będziesz musiał włożyć do puli kolejne 100.

A teraz prosty sposób dla leniwych na szybkie wzbogacenie się.

Postaw wszystkie pieniądze i rzuć kostką. Wynik **7:3** — zwyciężyłeś — wycofaj pieniądze i postaw małą sumę. Nastąpi seria remisowych rzutów, zakończona zwycięstwem przeciwnika — 4:3, 2:8, 9:3, **12:7**. Teraz znowu postaw wszystko, co posiadasz — wygrasz trzy razy pod rząd — **7:6**; 11:4, 9:9, 4:2, 3:6, 11:4, 9:4, 9:10, **7:6**; 8:8, 6:3, **7:8**. Oczywiście przed każdą zwycięską serią możesz odpowiednio zwiększyć stawkę. Gdy kości cię już znudzą i będziesz miał dość pieniędzy (5000 sztuk złota), zakończ grę. Przed tobą inne zadania.

„Książę po rozwaleniu miernego kapitana ponownie skierował swe oczy na barmankę. Ta zdawała się nie zauważać jego spojrzenia. Znaczyło to tylko jedno — kolej na pokazanie siły".

Jak łatwiej zaprezentować swe możliwości, jeśli nie siłowaniem na rękę. Do położenia czterech przeciwników w kolejności od najsłabszego do najmocniejszego.



IRON

Przed pojedynkiem możesz zawsze dowiedzieć się kilku interesujących rzeczy o swoim rywalu: czy lubi oszukiwać, jak ocenia się jego siłę itp. Potem skieruj kursor na **GO** i zaprezentuj to, czego nauczyłeś się grając kiedyś w Decathlon.

Gdy już skończyłeś, powinieneś jeszcze uciszyć jednego z przeciwników, posądzającego cię o oszustwo. Strzeż się — twardziel z niego i łatwo nie popuści. Kilka szybkich akcji ostudzi go należycie i zapewni ci zwycięstwo.

„Podniecona barmanka od razu rzuciła mu się w ramiona. Zdziwiony Henryk, oczekujący jakichś porad, nie doczekał się nawet słowa. Poczuł tylko, że barmanka wciska mu w dłoń wisiorek — **pendant** i ucieka.

Rad nierad postanowił przespacerować się jeszcze raz po mieście. Przyniosło to oczywiście pewnien skutek — znalazł dom najemnika, który na widok wisiorka aż podskoczył z radości za 20 sztuk złota i udał się w kierunku Forrando.

Znajomemu sklepikarzowi dał jego wymarzony **collar**, za co otrzymał dwa pełne animuszu oddziały. Kupił też dzban **jug** i pędem pojechał do zielarza. Tu spotkała go niespodzianka. Okazało się bowiem, że zielarz posiada lekarstwo — **antidote**, które można nabyć za jedyne 10 sztuk złota. Po tym małym zakupie Henryk ruszył natychmiast na ratunek chorym mnichom.

Od tej chwili problemy księcia zniknęły jak ręką odjął. Uzdrowieni mnisi, oprócz swego wsparcia, pomogli mu nakłonić do walki zakonników. Henryk usłyszał tę nowinę z ust samego mistrza. Mnisi z wdzięczności sprzedali także karczmarzowi najlepsze posiadane wino, za co ten ofiarował kolejny oddział.

Henryk postanowił odwiedzić także młynarza, aby jakoś ulżyć jego problemom. Okazało się jednak, że karcz-



[illegible] obiecał dać rycerzowi kolię — **collar** w zamian za zbroję — **armor**. Dodał też, że jeśli Henryk dostarczy mu rubin — **ruby**, to wesprze wojska księcia dwoma oddziałami najemników. Kusząca propozycja — pomyślał Henryk, głośno obiecując powrót.

Zmuszając konia do szaleńczego biegu, Henryk dotarł do Forrando i kupił od mieszkającego tam sklepikarza **ruby** i **armor**. Dom jego znajduje się w zachodniej części wioski.

Droga powrotna wraz z noclegiem w znalezionym domku trwała 14 godzin. Niewyspany, ale za to szczęśliwy, Henryk dotarł do najemnika i upewnił się co do jego obietnicy. Potem ofiarował mu zbroję, sprawdzając od razu autentyczność otrzymanego w zamian naszyjnika. Potem podarował rubin, mając od tej pory w zapasie siły najemników. Nie wiedząc, co czynić dalej, postanowił odwiedzić klasztor widziany niegdyś z daleka.

W południowej części zabudowań znalazł mnicha, którego bracia zakonni zachorowali na ciężką chorobę. Nie mogąc im na razie pomóc, Henryk kupił od niego krzyż **cross** za 45 sztuk złota.

Następnie w poszukiwaniu innych zdrowych mieszkańców poszedł na północ, trzymając się ciągle wschodniej ściany. Gdy dotarł do jej końca, skręcił na zachód. Tam spotkał brata zakonnego, który jako jedyny dotąd nie poprosił o nic materialnego. Wymagał tylko szczodrości wobec bliźnich. Wobec tego Henryk kupił od niego klucz — **key** za 30 sztuk złota i udał się w dalszą drogę. Postanowił odwiedzić młynarza.

Człowiek ten był skromny, prosty i bardzo nieszczęśliwy. On i jego rodzina przymierali głodem, co w tych czasach nie było wcale rzadkością. Henryk nic nie mógł na to jednak poradzić. Kupił tylko worek zboża — **grain sack** ma[illegible] już od niego zboże i młynarz ma dość pieniędzy. Wiedząc jednak, komu to zawdzięcza, młynarz ofiarował księciu następny oddział.

Henryk postanowił nie czekać dłużej. Wraz z zebranymi oddziałami udał się w stronę swojego zamku. Po drodze wstąpił jeszcze do mędrca i oddał mu wszystkie pozostałe przedmioty. Otrzymał błogosławieństwo wraz z cennymi wskazówkami co do taktyki wojennej.

W zamku udał się na najwyższą stojącą samotnie wieżę. Tam, po półgodzinnej zadumie, Henryk odegrał sygnał wzywający wuja na wojnę **(GO TO WAR)**. Zaczął się decydujący etap walki poprzedzony tylko opcją **SAVE**.



Jeśli wykonałeś wszystko dokładnie tak jak książę Henryk, to posiadasz 10 gotowych do walki oddziałów. Z takimi siłami trudno ci będzie przegrać, szczególnie jeżeli dostosujesz się do podanych niżej porad:

— staraj się nie przemieszczać zbytnio swoich oddziałów, to osłabia ich siły i morale,

— nie pozwól, aby wróg zaatakował twój oddział z boku,

— ustawiaj się zawsze tak, jakbyś to ty miał zaatakować,

— siły uzupełniasz wchodząc na kawałki mięsa, pojawiające się od czasu do czasu na placu boju,

— skuteczne jest każde oskrzydlenie i otoczenie wroga,

— atakuj zawsze pierwszy,

— na przebieg samej walki nie masz niestety wpływu,

— przy równych siłach twoje jednostki zawsze wygrywają.

Aby wydać jakiś rozkaz jednostce, najedź na nią kursorem i wciśnij FIRE. Od tej chwili możesz wydać za pomocą czterech podstawowych kierunków na joysticku rozkazy:

góra — ruch do przodu (atak),

dół — anulowanie wcześniej wydanego rozkazu,

lewo, prawo — zmiana zwrotu jednostki,

fire — zatwierdza wydany rozkaz.

Czarne strzałki na mapie, pojawiające się obok danej jednostki, informują cię o zaplanowanych manewrach. Każde posunięcie kosztuje jedną kolejkę, uruchamianą napisem (**NEXT TURN**). Ustalaj więc manewry dla poszczególnych jednostek i przechodź do następnej tury. Postępuj tak aż do zmiecenia z powierzchni ziemi ostatniego wrogiego żołnierza.

Gdy już zakończysz krwawą rozprawę z wujem, przyjdzie czas na etap ostatni — labirynty. Jest ich sześć i wszystkie trudne. W każdym z nich musisz znaleźć miecz i wyjście. Po drodze napotkasz oczywiście niezliczoną ilość zamkniętych drzwi i niezliczoną liczbę leżących kluczy.

Aby grę zupełnie zaplątać, autor wprowadził jeszcze wskaźnik energetyczny, zmniejszający się wraz z każdym krokiem. Jedyną radą na niego jest wybranie najbardziej optymalnej trasy. Poza tym, po każdym labiryncie czeka na Ciebie jeszcze stadko niecierpliwych latających potworków, które uspokoi tylko zimna stal miecza.

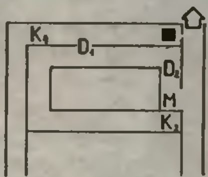
A więc — miej oczy dookoła głowy, sześć rąk uzbrojonych w miecze i dużo, bardzo dużo szczęścia!

Życzę powodzenia — Żelazny Rycerzu!

Łukasz Czekajewski

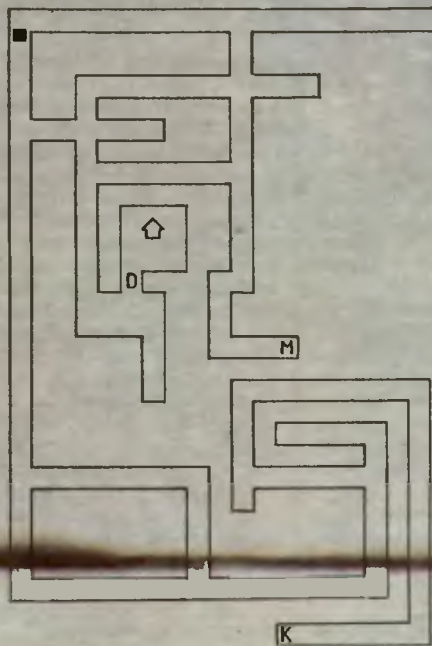
Firma: UBI Soft
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga

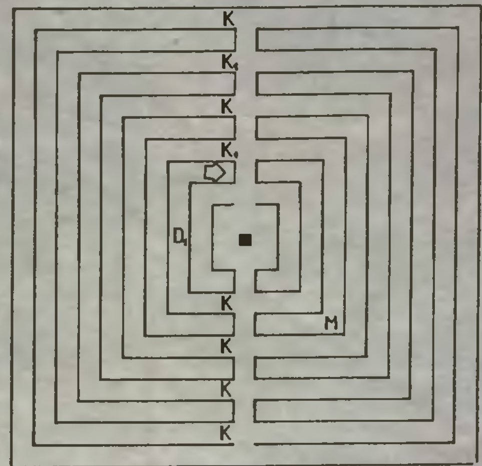
LORD



Labirynt 1

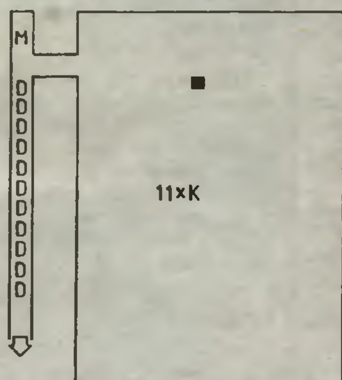
Labirynt 2



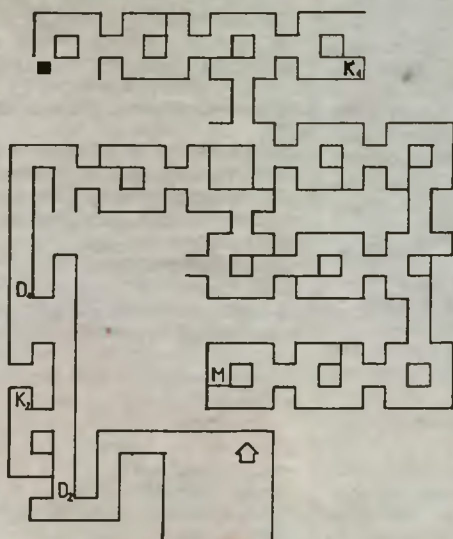


Labirynt 3

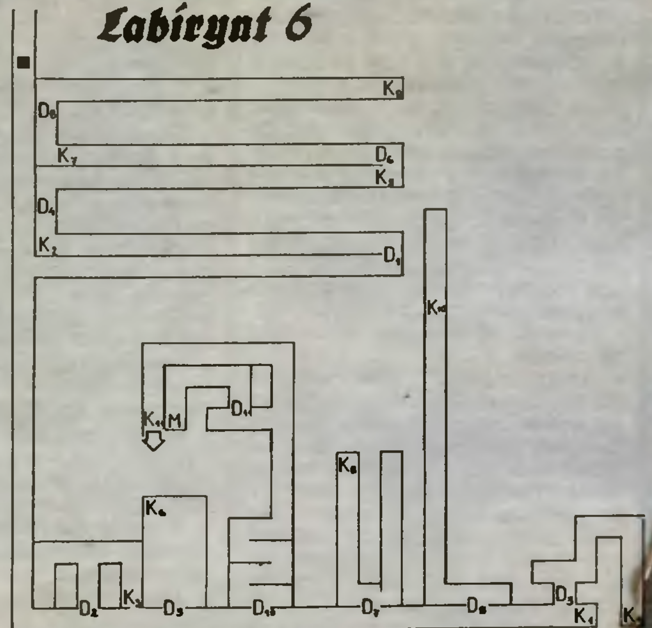
Labirynt 4



Labirynt 5



Labirynt 6



■ Start

⇧ Koniec

K Klucz

D Drzwi

M Miecz

K1 do D1

K2 do D2...

Pegaz Ass '91

Nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć na każdy list, a tylko na najpilniejsze. Czytamy jednak uważnie całą korespondencję. W tej rubryce znajdziecie odpowiedzi na najczęściej poruszane problemy.



Redakcja nie sprzedaje, nie daje, nie pożycza, nie rozprowadza, nie kopiuje, nie przerabia, nie udostępnia gier!!! W przyszłości, jeśli będziemy wydawać gry komputerowe (a jest to możliwe), będziemy mogli być traktowani jako dealer (dystrybutor).

Dwa dni po ukazaniu się pierwszego numeru „Top Secret" otrzymaliśmy pierwszy pakiet kilkudziesięciu listów. Procedura powtarzała się przez długi czas i trwa do dziś. Listonoszowi spuchły nogi. Pegaz utonął w kopertach, a Naczelnemu śni się po nocach listo(PADO)wa zamieć.

Dziękujemy wszystkim za odzew na apel. Dziękujemy za dobre rady, jak redagować gazetę itp. Za mapy, opisy, tipsy, nieśmiertelności, głosy na LP. Dziękujemy za słowa uznania i głosy krytyczne (były dwa!).

Pierwszą uwagą, jaka się nasuwa, jest nieoszczędność. Bardzo lubimy pocztówki i kartki pocztowe, których nie trzeba rozcinać, rozrywać ani otwierać. Szczególnie upodobaliśmy sobie oglądanie na drugiej stronie obiektów historycznych i parków. Wspaniałymi panoramami Waszych miast również nie pogardzimy.

Taka kartka ma jeszcze tę zaletę, że przesyłka kosztuje taniej, a niekiedy jej powierzchnia jest i tak za duża w stosunku do treści przekazu.

Nie lubimy przesyłek o niczym oraz bez adresu nadawcy. Często też nie potrafimy odczytać Waszych wysublimowanych fontów (charakter pisma).

Otrzymaliśmy kilka kaset i dyskietek. Opakowujcie je solidnie, dla herosów z Polskiej Poczty nie ma bowiem rzeczy niemożliwych.

W listach przewijało się bardzo wiele spraw ogólnych. Chcielibyśmy odpowiedzieć na nie w tym miejscu raz na zawsze.

∗ ***Amiga, Atari ST, IBM.*** Specyfiką polskiego rynku jest stale utrzymujący się wysoki poziom skażenia ośmiobitowcami. Cały cywilizowany świat od dawna umie liczyć co najmniej do szesnastu. Nie twierdzimy, że Spectrum czy Amstrad nadają się na złom, ale najwyższa pora pokazać coś większego i bardziej kolorowego, co w końcu wszyscy mieć będziemy. Z drugiej strony łatwo można określić stosunek stopni skomplikowania średniej gry na Commodore do średniej gry na Amigę jako 1:3.

∗ ***„Bajtek" a „Top Secret".*** Otrzymaliśmy kilka sugestii, by ograniczyć w „Bajtku" Klan Atari i Co jest Grane. W pierwszej sprawie odsyłamy do redakcji „Mojego Atari" (pokój naprzeciwko), co zaś do gier wyjaśniamy: Co jest Grane zmienia wkrótce (od numeru 4/91) postać na serwis informacyjny o supernowościach i zapowiedziach gier.

∗ ***Cykl wydawniczy.*** Cykl produkcji kolejnego „Top Secret" trwa około dwóch numerów. Dlatego materiały przysłane po pierwszym numerze mają szansę znaleźć się najwcześniej w numerze trzecim. Cierpliwości!

∗ ***Częstotliwość.*** Pytacie, dlaczego „TS" jest dwumiesięcznikiem, a nie dwutygodnikiem lub choćby miesięcznikiem i dlaczego nie ma chociaż stu stron. Gdy na polskim rynku pojawią się przedstawicielstwa firm Accolade, Activision, Imagine, Ocean, UBI, U.S.Gold itp., to bez problemu będzie można legalnie kupować gry. Zaczniemy wtedy pisać o grach różnicując naprawdę nowe i naprawdę stare, reklamować, polecać, oceniać. Na razie jesteśmy pismem prawie podziemnym, które zastępuje instrukcję obsługi programów i WPROST napędza koniunkturę handlarzom.

„Top Secret" pozostanie na razie dwumiesięcznikiem, jego objętość będzie jednak rosnąć (co już widać) i będzie poprawiać się jakość poligraficzna (co też widać).

∗ ***Errata.*** The Eidolon jest na Spectrum/Timex, Technocop i Batman na Atari ST, Bruce Lee, The Eidolon, Karnov, War in the Middle Earth, The Untouchables, Technocop na Amstrada, o czym zapomnieliśmy w numerze pierwszym.

∗ ***Gry na Atari.*** To prawda, że piszemy o grach nie tylko na Atari. To prawda, że nie wszystkie gry są na Atari. To prawda, że są gry TYLKO na Atari i na NIC WIĘCEJ. To prawda, że małe Atari stanowi jedną szóstą komputerów, o których piszemy. Pięć szóstych numeru „Top Secret" może więc traktować o czymś innym. Staramy się jednak zawsze znaleźć złoty środek.

∗ ***Honoraria.*** Za opublikowane materiały Autor otrzymuje honorarium według stawek redakcyjnych.

∗ ***Ksywa.*** Najmłodszym odpowiadamy, że ma się ona do języka polskiego tak samo jak Mariana, a oznacza przezwisko lub pseudonim.

∗ ***Koperty w listach.*** To bardzo miły zwyczaj i bardzo ułatwiający nam korespondencję z Wami.

∗ ***Lista Przebojów.*** Informacje we wstępie do Listy.

∗ ***Mapy.*** Dostaliśmy sporo map, głównie na Spectrum i Commodore. Atarowcy popisali się m.in. pięcioma sztukami Misji. Chcemy bazować na polskiej myśli, co w przypadku Atari jak widać jest utrudnione.

Przyszło sporo staroci, zabytków pamiętających lepsze czasy. Nie możemy cofać się aż tak bardzo i publikować map np. do Manic Miner. Zwracajcie uwagę na daty.

∗ ***Nowości.*** Dopóki w Polsce nie zaistnieje normalny rynek oprogramowania, gdzie wszyscy jednego dnia będą mogli kupić daną grę, dopóty musimy pamiętać o mieszkańcach mniejszych aglomeracji. Wiemy, że do niektórych miast i miasteczek gry docierają nawet z kilkuletnim opóźnieniem.

Niektórzy czytelnicy chcieliby zrobić z „TS" wręcz informator giełdowy o supernowościach u Wacka na drugim piętrze, ale wtedy gazeta służyłaby tylko kolegom Wacka. Nowości będą sygnalizowane w „Bajtku". „Top Secret" pisze o tym, jakie są gry i jak w nie grać, a nie o tym, że są.

∗ ***Ocena gry.*** Nasza opinia o danej grze może być różna, niezależnie od jej wartości. Dlatego sugerowana nam ocena sensu gry, dźwięku i grafiki w procentach będzie zbyt subiektywna. Oprócz tego czasem nie sposób porównać np. grafiki Technocopa na Amidze i Spectrum (vide TS1). Forum gier naj- i naj- to Lista Przebojów.

∗ ***Plegiaty.*** Z racji zawodu musimy wiedzieć o wszystkich „growych" publikacjach na rynku polskim. Dlatego kserokopie z „Komputera", opisy przepisane z „Bajtka" czy nawet zwykłe powielaczowo-giełdowe instrukcje widać czarno na białym.

∗ ***Prenumerata.*** Nie przysyłajcie w kopertach pieniędzy! Warunki prenumeraty podawane są w każdym numerze „TS" oraz „Bajtka" i „Mojego Atari"

∗ ***Żywe mięso.*** Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych z wyjątkiem nośników — taśma, dysk. Zastrzegamy sobie również prawo dokonywania zmian i skrótów. Nie dziwcie się więc, gdy z połaci mięsa zostanie wykrojony i upieczony mały kawałeczek.

Czy Turbo ROM to to samo, co ABC Turbo? Dlaczego nie ma map do zręcznościówek? Proszę o zaznaczanie, czy gra jest w wersji dysk/taśma.
Jacek Goszczyński
Kożuchów

Podstawowa różnica pomiędzy w/w kasetowymi systemami Turbo (Commodore) polega na tym, że Turbo ROM generuje dźwięk podczas wgrywania, a ABC nie.

Mapy gier zręcznościowych będą pojawiały się sporadycznie, gdyż nie mają one tak konkretnego zastosowania jak mapy np. labiryntówek.

Co do wersji dysk/taśma, to jest to często rzecz nieuchwytna. Brakuje nam źródłowych danych, a poza tym handlarze-hackerzy często przerabiają wersje dyskowe na kasetowe i odwrotnie.

Chciałbym wspomagać „Top Secret" rozpracowanymi przeze mnie grami. Nie wiem jednak, co warto opisać, by nie powielać się. Czy nie moglibyście publikować listy programów do opisania?

Czy istnieje skaner do Amigi 500?
Paweł Penkala
Poznań

Jeżeli kilka osób przyśle np. tę samą mapę, to bardzo dobrze. Możemy bowiem poskładać z nich mapę doskonałą oraz dokonać porównań. Nie chcemy publikować listy gier do opisania, polegamy na Waszej spontaniczności. Warto opisywać tylko nowości!

Skaner do Amigi 500 to każdy skaner, który pasuje do Atari ST, IBM-a itp., gdyż ma złącze RS 232C. Problem zastosowania konkretnego urządzenia peryferyjnego coraz bardziej maleje dzięki standardowym złączom i wielości programów przystosowujących.

Dlaczego różne typy komputerów opisywane są w jednej gazecie?
Konrad Lewalski
Olsztyn

Opisujemy nie komputery, lecz gry. A one egzystują na różnych komputerach. Oprócz tego piszemy nie tylko stricte o grach. Trudno byłoby stworzyć cztery pisma tylko o grach, z powodów, o których wyżej.

Czy moglibyście zamieścić dokładny opis gry War in the Middle Earth?
Piotr Bury
Krapkowice

Gra ta jest grą strategiczną i jako taka nie może być opisana w stylu prawo-lewo-strzał. Granie bowiem polega na strategii, elementach losowości i kwestii wyboru wariantów. Jak trudno o tym pisać, świadczy przygotowywany opis „Północ-Południe", prościutkiej gry, który w wersji roboczej ma już trzynaście stron maszynopisu.

Czy mam pisać opisy i załączać do nich zdjęcia?
Dominik Kowalski
Warszawa

Kwestię tę pozostawiam Twej rozwadze. Zdjęcia wykonuje nasz etatowy snajper-fotopstryk Poldek. Jeśli masz zdjęcia dobrej jakości, wycięte np. z reklamówek, to przyślij.

Czy żeby dostać się do SOS wystarczy napisać list?
Ernest Berdzyński
Warszawa

TAK. Byle zwięzły.

Informuję, że w Cybernoid na Spectrum w wersji Billa Gilberta nie ma trzeciego etapu i po drugim gra się od początku.
Piotr Pasternak

Dziękujemy. Jak widać, krajowi hackerzy myślą bardziej guzikiem cartridge'a łamiącego niż własnym skarlałym mózgiem.

Gdzie kupić programy?
Dariusz Uściński

A gdzie kupić zbite przez złodzieja lusterko w maluchu?
Odpowiedź: na giełdzie lub w specjalnych punktach (hm...).

Dlaczego zapomnieliście o Spectravideo?
Jasiu Misiu

Jakże byśmy mogli! Po prostu nie wyszczególniamy, która gra jest na SV. W Polsce nie jest to komputer popularny, podobnie jak Commodore +4/16/116. Poza tym sam zapomniałeś przysłać nam recenzję jakiejś znakomitej gry.

Czy będziecie ogłaszać konkursy z nagrodami na rozgryzienie jakiejś konkretnej nowej gry, gdzie liczyłoby się pierwsze zgłoszenie?
Konrad Tarnowski

Długi cykl wydawniczy utrudniałby prowadzenie takich konkursów. Jest to jednak pomysł godny uwagi i wykorzystamy go w przyszłości. Czekamy na inne opinie w tej sprawie.

SPECJALNIE DLA KAŚKI I JUSTYNY ZIÓŁKOWSKICH Z RUMII.

Wooooow! Wylewnie pozdrawiamy sadystki joysticka! Takich właśnie kobiet nam trzeba!

Game over

LISTA PRZEBOJÓW

DUŻO I SZYBKO. STARE I NOWE. KOCHANE I ZNIENAWIDZONE.

Tak w skrócie można ocenić głosy na naszą listę. To, że było ich dużo, bardzo cieszy. To, że przyszły w bardzo krótkim czasie, pogania do pracy. A więc, co nowego?

Po pierwsze: zaszło chyba totalne nieporozumienie, jeżeli chodzi o „czarną listę". Naszą intencją było stworzenie listy programów, na których zawiedliście się, które były przereklamowane, a nie spełniły waszych oczekiwań, które okazały się po prostu knotami. Dalsze liczenie głosów zaopatrzonych w dopisek Moje Znienawidzone chyba nie ma sensu. Bardzo często umieszczacie tam tytuły gier, które katowało się całymi miesiącami, a teraz nie można już na nie patrzeć. Nie znaczy to przecież, że dana gra jest zła i chcecie kogoś przed nią ostrzec.

Po drugie: lista przebojów niejako z definicji powinna być LISTĄ PRZEBOJÓW NOWOŚCI, a nie — jak się niektórym wydaje — Listą Przebojów Wszechczasów. Dlatego nie bierzcie pod uwagę programów będących w waszej kolekcji dłużej niż 6 miesięcy.

Po trzecie: są w naszym kraju setki giełd, a na nich tysiące ludzi handlujących, mających najświeższe dane na temat, co jest aktualnie popularne i co się dobrze sprzedaje (niestety nie możemy o to zapytać jeszcze żadnego prawdziwego — oficjalnego dealera). Mamy więc propozycję dla „tych najlepiej zorientowanych" o typowanie TOP TEN waszej giełdy, nie zapomnijcie o podaniu jej namiarów (min. miejscowość). Efekty tej współpracy powinny być obustronne, chyba się rozumiemy. O tym jednak, co jest knotem, powinni głównie wypowiadać się konsumenci. A zresztą...?

Po czwarte: padła propozycja utworzenia LP programów użytkowych (czytaj: UŻYTKÓW) i demonstracyjnych (czytaj: DEMOSÓW). Jednak nawet sam pomysłodawca nie wystawił żadnych kandydatów. Dla nas wszystko jest możliwe — jeżeli ten pomysł spotka się z wystarczająco dużym zainteresowaniem z waszej strony, to może już wkrótce cała Polska pozna najbardziej przydatne użytki i najbardziej bajeranckie dema pod słońcem.

Po piąte: wysoka aktywność ośmiobitowców spowodowała rozbicie tej kategorii na poszczególne typy komputerów. Jak dało się zapewne zauważyć, na razie zabrakło sędziwego Amstrada. No cóż, na podstawie jednego głosu natchnionego Tolkienowca — pacyfisty nie można jeszcze wyciągać wniosków.

Po szóste: biorąc pod uwagę liczbę oddanych głosów, absolutnym hitem został atarowski Zybex.

Po siódme: głosujcie na kartkach pocztowych lub pocztówkach

Po ósme: nieobecni głosu nie mają!

ASS

COMMODORE

1. Test Drive II
2. The Last Ninja II
3. F-18 Hornet
4. Ghost Busters II
5. Pirates of ...
6. Ikari Warriors
7. Aliens
8. Strike Fleet
9. Int. Karate +
10. Batman the Movie

1. Turbo Esprit
2. Speed King
3. Flying Shark
4. Bomb Jack II
5. Ultima I

SPECTRUM

1. Batman the Movie
2. Target Renegade
3. Stormbringer
4. Saboteur II
5. Rebel Star
6. Dizzy II
7. Tetris
8. Bomb Jack II
9. The Untouchables
10. Ikari Warriors

1. Altered Beast
2. Spy vs Spy
3. Ace II
4. Knight Rider
5. Joe Blade II

ATARI

1. Zybex
2. Robbo
3. Tetris
4. Misja
5. Draconus
6. Tigers in the Snow
7. Fred
8. Winter Games
9. Alien
10. Jocky Willson's Darts

1. Pitfall II
2. Jet Set Willy
3. Green Beret
4. Starquake
5. Tarzan

ATARI ST AMIGA IBM PC

1. Police Quest II
2. Operation Wolf
3. F-18 Interceptor
4. F-19
5. North and South
6. Test Drive
7. Laser Squadron
8. Kick Off II
9. Savage
10. Defender of the Crown

1. The Jets
2. Paper Boy
3. Sea Dragon
4. Vegas Gambler
5. Tie Break

S.O.S

Szukam gier: THE TRAIN, ACE OF ACES, BARBARIAN, PREDATOR, BATMAN. W zamian inne gry i opisy. Atari 65 XE ze stacją. **Radosław Myśliwek, ul. Gagarina 58/1, 87-100 Toruń**

Pomóżcie mi zdobyć gry: TETRIS, THE TRAIN, PLATOON, SUPER HUEY (mogą być w TURBO 2000 F) na Atari 65 XE z magnetofonem. W zamian ok. 130 gier, opisy, mapy i nieśmiertelności. **Wojciech Czech, ul. Mikołajczyka 12/190, 35-208 Rzeszów**

Każdemu, kto chciałby zdobyć informacje na temat komputera Spectrum, służę informacjami oraz mogę odstąpić obszerną literaturę na jego temat. **Krzysztof Karpeta, ul. Słowackiego 3, 36-020 Tyczyn, woj. rzeszowskie**

Mam Commodore +4. O co chodzi w grze MERCENARY i jak wylądować w grze A.C.E. II? Znacie może POKE do BICICLE WORKS? **Tomasz Kramnik, ul. Kiejstuta 3, 81-534 Gdynia**

W zamian za gry: INDIANA JONES, ALIEN, OPERATION WOLF, BOULDER DASH odstąpię m.in. CYBERNOID, KUNG-FU, BOMB JACK. Schneider CPC 464. **Sebastisn Chociwski, ul. Konopnickiej 6/1, 81-845 Sopot**

Jestem posiadaczem Atari 65 XE. Za gry BARBARIAN i PLATOON odstąpię inne. **Dominik Niensrt, ul. Santocka 23/6, 71-113 Szczecin tel. 78-368**

Poszukuję opisów do gier: SHORT CIRCUIT I, REVOLUTION, THE SENTINEL, TEMPEST, MIAMI VICE, w wersji na Spectrum. **Msciej Głowisk, Os. Wichrowe Wzgórze 11/55, 61-674 Poznań**

Dotychczas nie udało mi się zdobyć gier: F-18 HORNET, POWER AT SEA, STRIKE FLEET. W zamian inne. Commodore 64. **Robert Szymczak, ul. Sienkiewicza 27/1, 59-900 Zgorzelec**

Czy ktoś może mi przysłać opisy do gier ROBIN HOOD i UNIVERSAL HERO? W zamian nie mogę niczego zaoferować, ponieważ komputer mam od kilku tygodni. **Dominik Jsroń, Plac Wolności 1/18, 26-500 Szydłowiec, woj. rsdomskie**

Jak uwolnić panienkę w grze ZORRO? Co zrobić po wzięciu róży i wejściu do podziemi? ZX Spectrum +. **Msrcin Wrons, ul. Noskowskiego 6/13, 58-506 Jelenia Góra**

Nie wiem, jak obsługiwać ACTION — wersja z 83 r. Poszukuję również gry ACE OF ACES na dysk i opisu do niej. Interesują mnie Monitory, Assemblery i edytory tekstu z polskimi literami. **Tomasz Popik, ul. Tarasy 7/4, 80-141 Gdańsk**

Mam Atari 65 XE. Pilnie potrzebuję następujących gier: NINJA, PITSTOP i BLUE MAX. **Przemysław Pisc, Przygórze 246, 57-431 Wolibórz**

Nie mogę przejść szóstego poziomu NEPTUNE'S DAUGHTERS, trzeciego THE GOONIES. Jak zniszczyć toster w CHIMERZE. Poszukuję: SOUND MACHINE i BARBARIAN. **Andrzej Giermek, Otoki 14, 48-215 Ligota Bialska**

Co trzeba zrobić w grze "V"? Stoję przy jakimś samolocie i... co dalej? Proszę także o nieśmiertelności do: JACK THE NIPPER i MANIC MINER. Commodore 64. **Rsdek Kuśmierz, Bangladesh — Dhaks, Rosd NO. 81 House 10 A**

P R E N U M E R A T A

Przez cały czas przyjmujemy zamówienia na prenumeratę wszystkich trzech wydawanych przez nas tytułów. Prenumeratę można zamówić na dowoiną liczbę egzempiarzy dowoinych tytułów. W tym celu należy wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto:

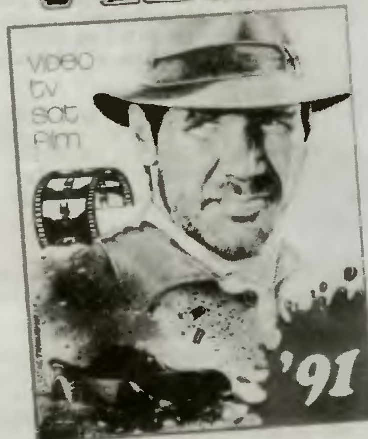
Spółdzielnia „Bajtek”
Bank „Agrobank S.A.”
479994-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Wstępny koszt rocznej prenumeraty jednego egzemplarza „Bajtka” wynosi 66000 zł, „Top Secret” (6 numerów) 33000 zł, „Mojego Atari” (6 numerów) 30000 zł. Jeśli cena któregoś z tytułów zostanie podniesiona, wpłata będzie potrakowana jako przedpłata i niezbędna będzie dopłata. O jej konieczności będziemy informować w tym miejsu. Prosimy o bardzo staranne wypełnienie przekazów długopisem, drukowanymi literami i podawanie na odwrocie wszystkich trzech informacji o tym, jakiego okresu i których tytułów dotyczy prenumerata — nie wiadomo, który odcinek dostarczy nam poczta. Niewyraźnie lub błędnie wypełnione przekazy mogą być źródłem opóźnień i błędów w realizacji Waszych zamówień. W przypadku kontynuacji prenumeraty prosimy o podanie swojego numeru.

Uwaga: po otrzymaniu przekazu wysyłamy pocztą najwcześniejszy możliwy numer. Liczba wysłanych numerów będzie zgodna z zamówieniem. W razie błędnej realizacji prenumeraty, błędu w adresie lub nieotrzymania pierwszego numeru zamówionych pism w ciągu dwóch tygodni od momentu ukazania się ich w kioskach, prosimy o kontakt w celu umożliwienia nam wyjaśnienia sprawy.

Dla VIDEO-fanów!

VIDEO



W ostatnim czasie na rynku pojawił się drugi tom katalogu filmów video, wydany przez wydawnictwo Comfort Oficyna Wydawnicza.

Książka zawiera notki o najnowszych i nie uwzględnionych w pierwszym tomie filmach. Razem opracowano ponad 1800 notek, każda z nich oprócz niezbędnych danych (rok produkcji, czas trwania, tytuł oryginalny itp.) zawiera mikrorecenzję i ocenę w pięciostopniowej skali ocen.

Tak wielki wybór filmów powinien zadowolić każdego maniaka.

„The Best of Video'91", Comfort Oficyna Wydawnicza 1990, Warszawa, ul. Hoża 50, nakład 50 tys. egz.

Dziękujemy:

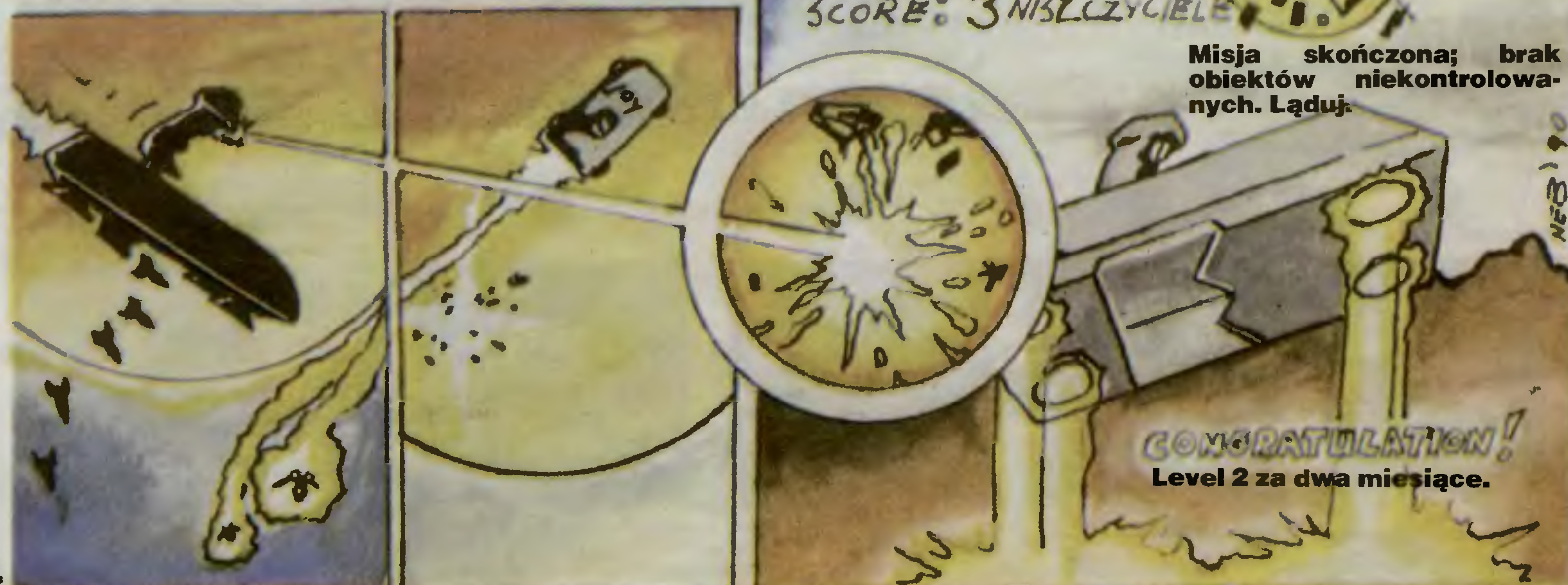
Współczynnik aktywności listonosza w pierwszym tygodniu po ukazaniu się Top Secret utwierdził nas w przekonaniu, że takie wydawnictwo było potrzebne. Nasz stary i wysłużony listonosz musiał wziąć przymusowy urlop, w zastępstwie podsyłając swojego kolegę Arnolda. Należy pamiętac, że redakcja mieści się na czwartym piętrze — w starym budownictwie.

Z dużym zadowoleniem odnotowaliśmy fakt nadejścia ogromnej liczby ankiet. W szczególności zaś dziękujemy prawdziwym graczom, którzy w odpowiedzi na nasz apel nadesłali pierwsze mapy i opisy:
Sebastian Kolanoś, Piotr Kowalski, Grzegorz Jasienowski, Artur Wojtaszek, Dlagłacz, Włodzimierz Nowajczyk, Jakub Dec, Radek Machulski, Jacek Glapiak, Damian Krzyżaszczak, Marcin Mrazek, Adam Ciarciński, Bull, Jakub Biernacki, Sebastian Grzelakowski, Fredi, Ryko, Piotr Czarnecki, Tomasz Nitkiewicz, Raymond Zyczyński & brat, Bartosz Konarski, Tomasz Rogacewicz, Łukasz Gubała, Łukasz Foltyn, Rafał Kędzierski, Adam D???, YAQP FX, Marek Werstak, Dominik Nienart, Sebsoft, Maniac of Jarre, Marek Wagner, Dominik Kita, Zaxxon, Dominik Kulawik, Adalbert, Paweł Miotła, Łukasz Skowider, Mariusz Rozpędowski, Sławomir Konieczny, Izabela Waligóra, Grzegorz Trybek, Marcin Wawrzaszek, Michał Kokociński, Wojtek Punisher, Maciek Baner, Robocop, Hacker Donald, Jolk, Rafał Konoplicki, Tomasz Dajczak. Bartłomiej Trokowicz, Sebastian Woźniak. Extra podziękowania dla Don Chichota — pierwszego z Atarowców, który przysłał coś konkretniejszego niż lamenty i dla Gizmo (gdzie to jest?).
Niniejszym kwitujemy otrzymanie waszych materiałów na dzień 17 grudnia 1990, godzina 0.59 AM.
Poza tym, jak zawsze pozdrawiamy tych, bez których nie dalibyśmy rady: BRØMBA, Ewa, The Naturat, Crash, SU, bezimienni hackerzy, Adam oraz wszyscy, którzy przyczynili się do powstania tego numeru, a o których zapomnieliśmy.

READY

Wejście do Bajtwymiaru

W RAM-przestrzeni zauważono niekontrolowaną grę. Do Joy'a: zlokalizować i zniszczyć! Niech Program będzie z tobą.
Procesor



Strip Poker Story

...życie straciło sens. Żona zabrała samochód i uciekła z Twoim najlepszym przyjacielem, kochanka wniosła do sądu sprawę o alimenty, a jej chłopak właśnie wali kolbą karabinu w Twoje drzwi. Zdecydowanym gestem przykładasz pistolet do skroni, ostatnim czułym spojrzeniem żegnasz stojący na biurku komputer i... nie rób tego, bo świat jest naprawdę piękny i wspaniały. Zanim sięgniesz po ostateczne środki, zagraj w Strip Pokera — natychmiast Twoje morale podniesie się do 100%, odzyskasz kondycję fizyczną i psychiczną, a pistolet wróci do szuflady. Panienki: Suzi, Melissa, Candy i Marlena i inne, to wcale nie za mało, do uciechy na całe życie.

Sama idea gry w pokera jest równie stara, co wynalazek kart do gry. Prawdziwy swój rozkwit poker przeżywał dopiero w XIX wieku, kiedy był surowo zakazany. Kary do 15 lat ciężkich robót w kamieniołomach nie odstraszały jednak nikogo — szynki wypełnione były jednostajnym szelestem kart i grubych banknotów, przerywanym od czasu do czasu wystrzałem. To kolejny bankrut rezygnował z dalszego borykania się z kłopotami tego świata.

Ty nie ryzykujesz utraty majątku — komputer nie jest pamiętliwy i po wyłączeniu zasilania nie będzie Ci wypominał długów karcianych. Możesz natomiast zyskać wiele...

Po wgraniu programu dokonuje on prezentacji i prosi o wybór panienki. Po podjęciu decyzji przechodzimy do rozgrywki.

Kontrola funkcji odbywa się calkowicie za pomocą joysticka.

Dostępne są standardowe zagrania: **BET** (wyjście), **CALL** (sprawdzenie), **RAISE** (przebicie), **STAY** (czekanie), **DROP** (pas). W miarę pozbywania się pieniędzy gracze zastawiają kolejne części garderoby, aż do zupełnego pozbycia się ich. Pikanterii dodają wysuwane przez panienkę pod Twoim adresem ambitne komentarze typu „your mom wear army boots" (Twoja mamusla noslła wojskowe buty) czy „you fucked ugly!" (do przetłumaczenia we własnym zakresie). Zdarza się również, że partnerka prosi o... wciśnięcie RESET, co oczywiście traktujesz z przymrużeniem oka. Na miejscu będzie jednak przestroga: nie zaczynaj gry, jeżeli rano musisz wstać do pracy! Może przemyśleć sprawę jeszcze raz i wyłączyć zasilanie...

Na zakończenie pewien trick dla początkujących graczy: jeżeli po wymianie kart Twoja partnerka nic nie licytuje, wyjdź z dużą sumą (BET 25), potem maksymalnie przebijaj (RAISE 25) i w efekcie końcowym panienka rzuci karty. Wygrałeś rozdanie.

Powodzenia więc i wielu emocji przed ekranem! Pamiętaj jedynie, że Strip Poker jest nielegalny — w razie złapania możesz co najwyżej wybrać pomiędzy Alcatraz a Gateway.

Master



Zdjęcia: Atari, Commodore